MANGA tour

ALAKRAN COMICS GROUP

Nº 0
200 ptas
48 págs

LOS MUNDOS DE
AKIRA TORIYAMA

MANGA DOSSIER EROTICO 1

un clásico llamado Osamu Tezuka

habla el primer mangaka hispano

ghost in the shell • armitage III

EL HAZARD, DESCUBRE EL MUNDO MARAVILLOSO

noticias - críticas - opiniones - colaboraciones

C/ Mayor de Gracia, 205
Tel. (93) 237 81 19
08012 BARCELONA
(COMPRA-VENTA)

ÚLTIMAS NOVEDADES
COMIC BOOK USA

EL COLECCIONISTA

ESPECIALIZADOS EN TEBEO ANTIGUO

HOMENAJE A HUGO PRATT

TENEMOS LOS TITULOS DE ESTE GENIAL ARTISTA PUBLICADOS POR EDITORIAL NEW COMIC.

¡¡895 ptas. TOMO (antes 1.500 ptas.)!!

OFERTA EN COLECCIONES Y SERIES LIMITADAS

¡¡A 99 ptas. EJEMPLAR!!

- ANGELES CAIDOS
- CABALLERO LUNA
- CAIDA DEL MARTILLO
- DARKHAWK
- DEATHLOCK
- DOC SAVAGE
- MILLENIUM
- MOTORISTA FANTASMA
- NEW WARRIORS
- QUASAR
- SECRET WARS!
- SPIDER WOMAN
- Y MUCHISIMAS MAS

C/ Tribulete, 7 - 28012 - Madrid
Tel. (91) 530 01 33

C/ Mayor, 51 - 50001 - Zaragoza
Tel. (976) 39 25 07

EDITORIAL

Nacemos porque la magia de la viñeta, sea de donde sea, se mantenga incesante manando fantasía y buenas ilusiones gráficas. Nuestro espacio es libre y abierto, ceñido al manga japonés y a todos sus entresijos y circunloquios.

Porque no es manga todo lo que reluce, hay de todo en la viña del señor y no hay más cera que la que arde... Aquí estamos para traeros temas nuevos y no tanto, pero -sin pecar por ello de pretenciosos- aportándoles algo, que por minúsculo os hará decir en vuestros adentros: ¡es verdad, no me había fijado...!

Nuestros medios no nos hacen pretender lo imposible: periodicidad mensual, traducciones directísimas desde Japón -¿cuántos de vosotros lo sabéis realmente leer, traducir y entender correctamente, amigos?-, primicias rabiosas y noticias de fresquísima actualidad, etc. ¡Somos plenamente conscientes de nuestras limitaciones! Pero dejad que cada tres meses os sorprendamos con un coctel a modo de paseo -o *tournée*, que dirían allá los Pirineos-, original en su trazado, divertido en su montaje y placentero en su lectura.

Si lo hemos conseguido, o no, de vosotros esperamos feroces críticas, las sabrosas colaboraciones que echábais en falta... Nuestra nómina de colaboradores aún no está cerrada y si te lo propones seguro que puede haber un sitio para tí. ¿No vas a querer integrarte en nuestro joven y esperanzado equipo?

COLECTIVO
D. TEBEOS

MANGA TOUR es una publicación trimestral de Alakrán Comics Group. Producida por el Colectivo D. Tebeos. Apartado 338, 04080 ALMERÍA.

Coordinador: Enrique Talavera

Diseño y maquetación: Gregorio Pérez

Colaboradores: Ismael Blanko, Alfons Moliné, Sebastián Tudela, Antonio Pintor, Pilar Quirosa, Raúle, Cristina García, Mª Aránzazu González, Xesús Manuel Martínez y todo aquel de vosotros que se lo llegue a proponer, a qué esperas para mandarnos tus cosas. Sólo te pedimos originalidad y creatividad.

Agradecimiento especial a José Mª Lòpez Cid.

Respetamos las plurales opiniones de todos los colaboradores pero no nos identificamos con ellas. La opinión de esta revista vendrá recogida en su Editorial.

Los © de las imágenes y textos pertenecen a sus respectivos autores y/o editores.

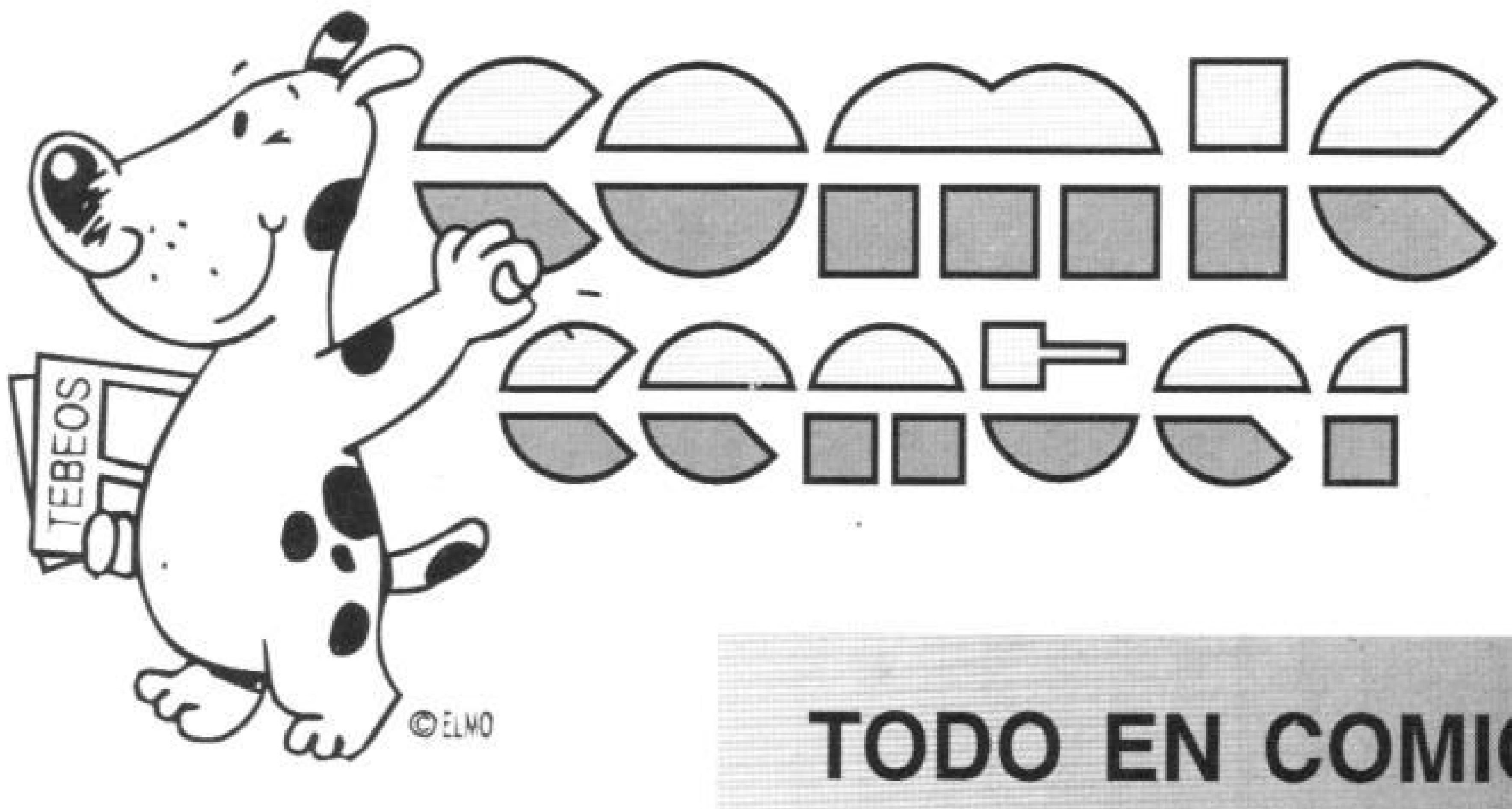
Publicación informativa y de divulgación e investigación realizada por aficionados sin afán de lucro y con distribución exclusiva a librerías especializadas.

Para conseguir números atrasados, remitir originales y efectura pedidos escribir al Apdo. 338, 04080 ALMERÍA.

Depósito Legal: AL - 189/1996
ISSN: (En trámite).

Fotomecánica: Grafivoz.

Impreso en Septiembre de 1996 en Artes Gráficas La Unión, C/. María Guerrero, 14, 04004 ALMERÍA, Tfno./Fax: (950) 23 23 03.



TODO EN COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS, GRAN SURTIDO EN MANGA Y ANIME, LIBROS DE C.F. Y FANTASÍA, ILUSTRACIÓN, INFANTILES, JUEGOS DE ROL, ETC.

Navarro Rodrigo, 1
04001 Almería
Tel. (950) 25 81 20

VAMPIRE MIYU, UNA SERIE ESPERADA EN ESPAÑA QUE TRIUNFÓ EN USA.
© N. KAKINOUCHI/ AKITA SHOTEN.

ALITA SIGUE EN USA Y ESPAÑA.
© Y. KISHIRO/ VIZ/ SHOGAKUKAN.

NOTICIAS INTERNACIONAL

La norteamericana Antartic Press, la compañía de Ben Dunn (NINJA HIGH SCHOOL) mantiene la apuesta por la edición continuada de buenos mangas originales. Tras el pasado lanzamiento de SILBUSTER de Ikkoku Sahara y las HURRICANE GIRLS de Hiroshi Yakumo incorporan ahora la cole, en serie limitada de 6, **VAMPIRE PRINCESS MIYU** creada en 1989 por Narumi Kakinouchi. Un lanzamiento que han hecho coincidir astutamente con la aparición de la OVA correspondiente por Animeigo. Se trata de un *shojo* manga de carácter fantástico, cuya edición para Europa se ha realizado desde Francia (Samourai) y del que se volverán a contar cosas sabrosas...

La poderosa distribuidora USA **Capital City** (*Advance Comics*) tras la huida hacia la competencia -Diamond Distribution (catálogo *Previews*)- de las importantes editoras como Image, Dark Horse y DC ha llegado a un acuerdo exclusivo para representar a la poderosa compañía nipona **Tohan**, en unos momentos en los que -aunque chabacanamente censurado- impacta en los televisores de Yanquilandia la serie BOLA DE DRAGÓN, y las SAILOR MOON van de camino. Gracias a esta vía tendremos en el Catálogo por correo **Advance Comics**, amén de las sabrosas ediciones de Viz Communications, toda una gran oferta de vídeos, compact, muñecos, merchandising en general y los anime books y de ilustración tan deseados por los buenos otakus.

Al tiempo tambien se encarga **Capital City** de la distribución en exclusiva de los excelentes posters a gran formato de la compañía hispano francesa 1000 Editions. En su catálogo ya tenéis joyas de Otomo/ AKIRA, Takada/3X3 OJOS, Shirow/PATRULLA ESPECIAL GHOST/APPLESEED, Tanaka/GON, etc. Aquí será Norma Editorial la encargada de traerlos al precio unitario de 1. 800 ptas. e interesantes ofertas por la compra de varios modelos.

Viz Comics lanzó en febrero el primer número -de 8- de la sexta parte de ALITA ÁNGEL DE COMBATE mientras que la aquí esperada NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO, obra del genial **Hayao Miyazaki** va cerrando su quinta parte. Al tiempo en serie limitada de 4 se difundió la versión oficial del manga de la película STREET FIGHTER II, de Takayuki Sakai.

La división editorial de **Viz Comics**, Cadence Books, lanza la segunda entrega del ADOLF de Osamu Tezuka, titulada *An Exile in Japan,* una tercera *ADOLF: The Half-Aryan*; más una versión del 2001 de Arthur C. Clarke titulada *2001 Nights* del aquí aún desconocido mangaka especializado en fantasía y ciencia ficción Yukinobu Hoshino.

Capital City (*Advanced Comics*) se hizo con la exclusiva en los USA de la compañía nipona TOHAN Corporation, detentadora de todas las licencias de DRAGON BALL y Cía. Ahora que se está empezando a notar el impacto manga y anime al otro lado del Atlántico es un buen punto... Además ya sabréis de la proverbial seriedad de esta gente representada en España, entre otros, por nuestros amigos de Libería **Universal/Newton**.

Gran éxito de la versión doblada, vendida a 19, 95 $ -mientras la original subtitulada lo era 10$ más- de la edición USA de **GHOST IN THE SHELL**, PATRULLA ESPECIAL GHOST, lanzada el 18 de junio. Aún esperamos plazos concretos de su versión española.

Lanzamiento en los USA durante julio de una **baraja de cartas** -tipo MAGIC- con escenas de las series EL HAZARD; TENCHI MUYO; RANMA 1/2, BUBBLEGUM CRISIS, etc. Edita el sello **Panime**, depenediente de Pioneer.

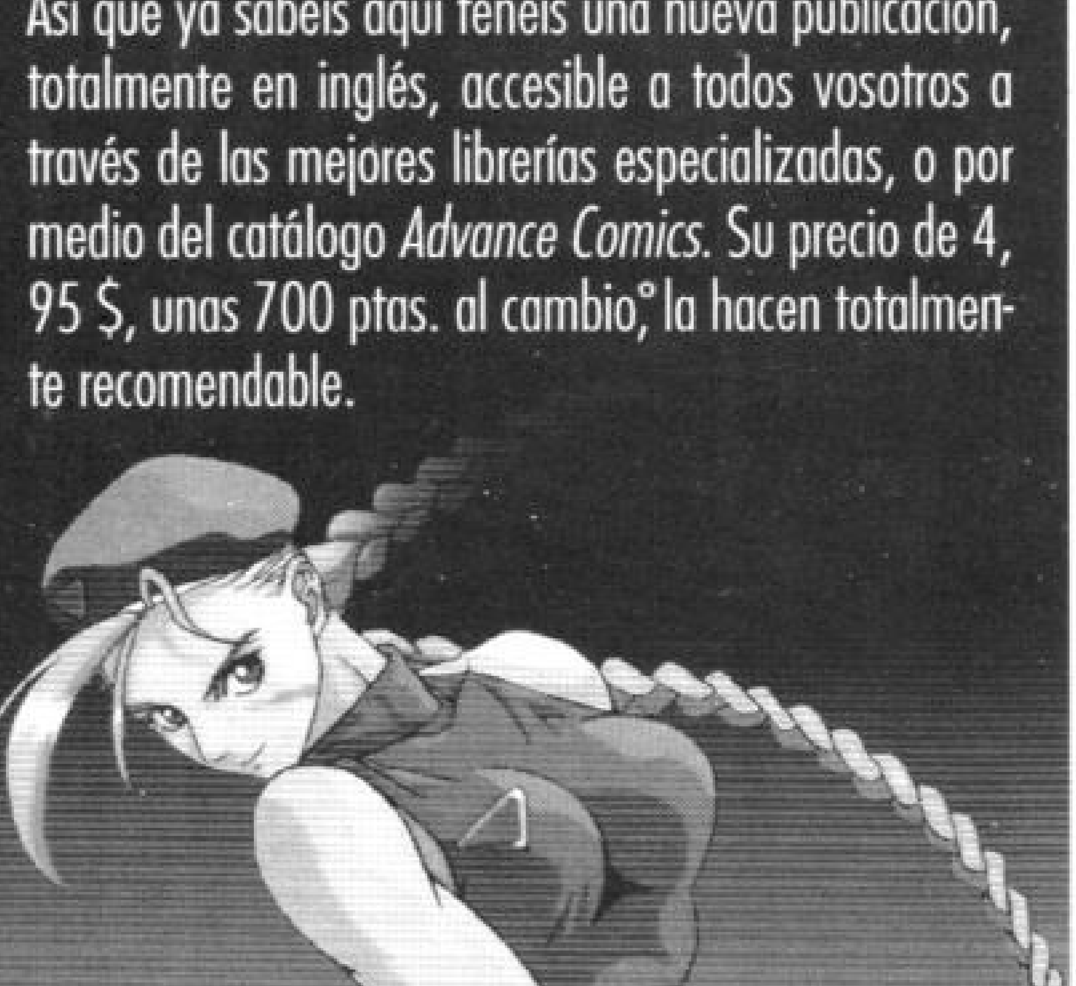
GAME ON USA!

Video--juegos y manga en buena armonía

El pasado mes de junio vio nacer una nueva publicación de VIZ Comics, brazo norteamericano de la poderosa editora japonesa Shogakukan, , un mensual dedicado a comentar las principales novedades en videojuegos, consolas y tecnología de ocio producido desde Japón. Una de sus partes esenciales, en lugar central, trata de la versión en videojuego, y viceversa de los principales mangas. Inician la publicación en su primer número de la adaptación en historietas de CAMMY (Super STREET FIGHTER II) a cargo del eficaz, sólo correcto a ratos, Masahiko Nakahira; serie aparecida por vez primera en 1994 dentro del mensual *Shonen Sunday Comics Special*.

La segunda serie que ocupa el cuerpo central de la revista es SAMURAI SHODOWN (SAMURAI SPIRITS) otro viedeojuego -esta vez de la SNK- aparecido en la misma publicación japonesa por las mismas fechas. Se trata de un muy correcto, a ratos brillante, cómic de acción y combate dibujado por Yuki Miyoshi, con guiones de Kyoichi Nanatsumi. Ambos mangas aparecen reproducidos en excelente B/N y con el magnífico papel de la revista.

Así que ya sabéis aquí tenéis una nueva publicación, totalmente en inglés, accesible a todos vosotros a través de las mejores librerías especializadas, o por medio del catálogo *Advance Comics*. Su precio de 4, 95 $, unas 700 ptas. al cambio, la hacen totalmente recomendable.



GAME ON USA!, UN TÍTULO QUE HAY QUE SEGUIR.
© VIZ COMMUNICATIONS/SHOGAKUKAN/CAPCON.

NOTICIAS
E S P A Ñ A

HAMI NO UDE (EL BRAZO DE DIOS) CURIOSO HÍBRIDO
© JAIME BROCAL/KODANSHA. PLANETA-DE AGOSTINI

Tras el éxito firme y estable de la colección **Mangamanía** -editada y distribuída por Salvat- se han previsto realizar, una vez cubiertas las inicialmente previstas 30 entregas, nuevas incorporaciones de títulos.

A primeros de año, y como muestra de lo hondo que va calando el anime unido al manga, una casa barcelonesa de chucherías lanzó el *chicle* Manga, en combinación con la puntera editora de vídeos, a la minipegatina de regalo adjunta en el interior de cada uno, representando motivos gráficos de los principales lanzamientos. AKIRA, 3 X 3 OJOS, DOMINION... junto a la promoción/sorteo de lotes de películas, emviando 10 envoltorios al Apartado 2797 de Barcelona.

Por más que lo intentan repetir el éxito de esa rareza divertida e irónica llamada **DRAGON FALL**, que según fuentes tira unos 15. 000 ejemplares por número, los demás lanzamientos de mangas autóctonos de **Camaleón** se las han visto y deseado para ir saliendo adelante. Ni el mimético KAMI-SEEDS, el erótico SUKEBE o la ristra de mediocridades tipo HIROMI, AKUMA, etc. no han logrado igualar el nivel por contra siguen gozando de la plena indiferencia de los lectores. Algo nos dice que el mimetismo y el oportunismo, cuando el público no aumenta de número, es nefasto y válido sólo para cargarse el mercado.

Varias novedades revueltas en los últimos meses y poco, muy poco que destacar: amén de **MADRE SARA**, (Norma edit.) en pleno acierto cinematográfico -y comentada en nuestro CB & M # 1-; la versión en manga del exitoso TENCHI MUYO y la serie limitada, de 5, reproduciendo EL BRAZO DE DIOS, un curioso trabajo del español Jaime Brocal Remohí realizado en 1993 para el mercado japonés, a través de Kodansha.

Cambios técnicos en la edición de sus colecciones de mangas a cargo de **Planeta-De Agostini**. Unas se han comenzado a editar con grapa, en vez del lomo cuadrado, otras, como ALITA, 4ª Parte, han vivido una reconversión total en su grafismo y diseño de portada, ahora basadas en ilustraciones a sangre y remodelación de logotipos.

Desde el mes de mayo reconversión, a mayor tamaño y todo color, del suplemento sobre manga, anime y videojuegos, que inserta la revista *Super Juegos*, editada por el Grupo Zeta y dirigida por el controvertido **Jesús Manuel Montané** -¡por su nefasta intervención en *Cruzando el Mississippi* de Pepe Navarro!-. Con el título remozado de *JapanManía* inserta como novedad fotos de adolescentes japonesas de sexo femenino...

Relanzamiento de **DORAEMON, El Gato Cósmico** de Fujio-Fujiko por parte de Planeta-De Agostini, con periodicidad mensual, como novedad aporta un sabroso correo infantil y una nueva sección -¡también imprescindible!- de nuestro colaborador **Alfons Moliné, Mi Animateca**, a través de la cual comentará todo el material de anime que no haya sido tratado a fondo en su *Manga Manía*. Que tras el final de la colección de BOLA DE DRAGÓN seguirá en las colecciones de RANMA o ALITA.

En su afán de publicar todo lo que tenga un valor objetivo en manga y un número seguro de seguidores Planeta-De Agostini editó, en dos números el **APPLESEED Databook** de **Masamune Shirow**; aunque directamente procedente de la versión estadounidense de Dark Horse a la que le faltan bastantes páginas del tomo original... ¡ejem!

Tras un comienzo prometedor de cuatro tomos con cadencia mensual Norma Editorial decide parar **MADRE SARA** por oscuros motivos de producción y falta de material original para completar la prometida miniserie de 6 tomos... Confiemos que a la publicación de esta nota ya se haya completado entre nosotros esta primera entrega de tan prometedora y potente serie.

MANGA manía

LOGOTIPO DE UNA COLECCIÓN FAMILIAR
© MANGA VIDEO/SALVAT

ADIOS AL SHONEN

PORTADA DEL ÚLTIMO NÚMERO
© KODANSHA/PLANETA-DE AGOSTINI

Adios, cierre anunciado del SHONEN MANGAZINE de Planeta-De Agostini/Kodansha, en su Nº 24, correspondiente al mes de junio del 96. Tras pasar a mensual desde el Nº 19 y costar su puesto al Editor de manga de la editorial, JuanJo Sarto, quien patéticamente despidió este loable esfuerzo de recopilar algunas variopintas series de indiscutible calidad: desde 3X3 OJOS de Yuzo Takada hasta ¡AH, MI DIOSA! de Kosuke Fujishima, pasando por la sorprendente GUN SMITH CATS de Kenichi Sonoda, la fantástica COMPILER de Kia Asamiya, la maravillosa LUCHADORAS DE LEYENDA de las Clamp y la revelación divertida de ¡QUÉ PASA CONTIGO BEBÉ? de Chika Tomisawa. Las imprescindibles secciones de texto estuvieron al cargo del serio y documentado Alfons Moliné, Manuel Díaz -que, como Sarto, también abandonó en esas fechas la editorial- y Roke González, pluri-redactor también encargado del correo.

Queda averiguar qué ocurrirá con tantas series imprescindibles y de innegable calidad tras la encuesta difundida con el cierre. ¿Serán recogidas nuevamente las páginas de las series publicadas aquí en los primeros números de las futuras colecciones que las editen? ¿O se prescindirá, por el contrario, de ellas y se seguirá con los materiales inéditos de la continuación?

Se ha tratado de la primera, y tal vez la única, vez en que los manga se han intentado publicar en nuestro país a la usanza original, en tomos de bastantes páginas, gran formato y regular calidad de papel. ¿Otra vez será?

Otaku

un espacio imposible

EN OTAKU N. 9, APARECIÓ UNA EXCELENTE HISTORIETA, BRAINGEL
© 1996. ROGER IBÁÑEZ/NÚRIA PERIS/RAÚLE

PORTADA DE UNO DE LOS MEJORES NÚMEROS
© NORMA. M. KATSURA/SHUEISHA

Víctima de sus inevitables contradicciones internas, de su línea zizagueante, de una clara indefinición de contenidos, Norma Editorial decidió cerrar en su número 11 la revista sobre manga y anime, OTAKU.

Era mucho pedirle a una editorial que en su infraestructura sólo volcada a la edición de cómics -mangas y comics-books mayormente- se lanzase y triunfase en un terreno en donde la competencia era difícil y muy arriesgada. El espacio exitente entre los aficionados al manga no parece dar más de sí; el *Neko*, la cabecera dominante cubre en sus extensar redes el 75% de las noticias e informaciones capaces de llegar a interesar a los aficionados... Para más inri la bisoñez e insetabilidad total del equipo redaccional de la casa, Norma, encabezado visiblemente por Óscar Valiente no ha sabido rellenar ese espacio que exitiría entre el *Neko* y todos los demas protofanzines de mayor o menor calado (*Kame*, *Kabuki* y su impresentable polarización hacia lo porno y el resto de subproductos aperiódicos de).

Digámosolo sin rodeos, OTAKU nunca supo sacudirse el aspecto de cajón de sastre amateur, pero hecha con aspecto técnico profesional, precio de líder y erráticas secciones inestables -¡repasad si no toda la colección!-. Dicho plenamente en plata: nunca se deshizo del aspecto real de "fanzine hecho con pretensiones y fallidos resultados, pero fanzine al cabo".

Aún así, no todo van a ser críticas negativas, hay una serie de logros positivos: la realización y defensa de figuras más o menos comerciales, la primicia de buenas series imposibles de publicar y ofrecidas en la sección *Nuevos Nombres*; los interesantes monográficos: MACROSS, FATAL FURY, Ilustradores y Arts-Books, Kia Asamaiya/Estudio Tron, Otomo, Kosuke Fujishima, Estudio Gainax y GUNDAM... Otra de sus constantes loables ha sido el defenderse de la comercialidad en que el resto de revistas del género han caído con el oportunismo de ofrecer a cuentagotas algo en cada número y portada -¡uno de los puntos más dispares de la publicación, dodo hay que reconocerlo!- sobre la consabida BOLA DE DRAGÓN. Y sobre todo brindar desde sus páginas tribuna de expresión a varias hornadas de jóvenes estudiosos del manga: Miguel Patón, Lázaro Muñoz, Esteban Canalejo, Ruy Ramos o David "D"; y a un buen número de dibujantes y aspirantes a creadores de historietas, con sabor oriental, que -con su Concurso, que esperamos no se interrumpa- han elevado el listón de un terreno abonado en demasía al oportunismo y la mediocridad.

Desde aquí apoyamos a Norma, una de las editoriales que más escucha, nos consta, a los verdaderos aficionados, por quien intensifique y mejore la línea de sus ediciones actuales, tanto en calidad de papel como en la incorporación de secciones de texto, reportajes y publicación de dibujos de lectores en sus muchas, y estables o voyantes en difusión, colecciones de manga. La experiencia de OTAKU no la debieran dar como perdida.

S. T.

SERVICENTRO HOBBY GAMES

consolas • juegos PC • comics

- Comics Books y Manga originales
- Te conseguimos los números atrasados
- Servicio por correo

C/ Valle Inclán, 18 - 04740 ROQUETAS DE MAR (Almería) - Tel. y Fax: (950) 32 11 22

escaparatemanga

He aquí una sección dedicada a dar un repaso rápido, a modo de radiografía, a los productos de reciente edición o distribución y que aún se pueden conseguir en los principales puntos de venta.

BOUM!

Editorial: Camaleón, 1995/96
Soporte: Miniserie de 4 cómics–books, 28 págs. c.u.
Guionista y Dibujante: Carlos J.Olivares
Rotulación: Estudio Phoenix
Precio: 250 ptas. c.u.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: Tras el truncado, y a priori interesante, intento de revista de manga con autores nacionales jóvenes, llamada *Ryu*, los de Camaleón se plantearon sacar algo más comercial y con salida. De ahí a la línea *Neko Presenta* lanzada en el Salón del Cómic del 1995. He aquí la primera colección que abrió fuego.
DENTRO: Esforzado trabajo completo de un bisoño y prometedor dibujante, que obtuviera un brillante segundo puesto en el Primer Concurso de Manga de Norma. Sus muchas carencias propias de la falta de ejercicio profesional las ha ido supliendo con ingenio, frescura, simpatía y falta de pretenciosidad. La historia es pedestre, pillada por los pelos, pero es sólo un pretexto para dar caña y meter marcha. En los número aparecidos, tras un prometedor 1, el 2 y el 3 tratan de apoyar la trama y añadir referencias colaterales, claro declive de un invento que –carente del mínimo interés argumental sólo se justifica por las chicas despelotadas, y las constantes peleas. Agotada en sí misma aún esperamos el cuarto y último número que cierre un experimento muy menor.
EL DIBUJO: Primeramente impactante, luego llamativo, y finalmente artificioso. De regular a mal, y de aquí a peor, en una caída imparable. Planificación tosca, reiterativa y falta de expresividad.
EL GUIÓN: No vemos la más mínima urdimbre argumental, sobre la que establecer un armazón dramático, o de simple culebrón o comedia... Carece de guión en toda regla y se desliza en la gratuidad de impactantes dibujos, sin nada de apoyo textual.
RESUMIENDO: Lo que se inició prometedor, cae en picado hasta convertirse en una colección de páginas desmañadamente dibujadas.
CALIFICACIÓN: Muy Deficiente (2, 75).

Enrique TALAVERA

VENGER ROBOT GO

Editorial: Dynamic/Viz Comics/Planeta–De Agostini
Soporte: Miniserie de 3 nos. 64 págs c.u.
Guionista: Go Nagai
Dibujante: Ken Ishikawa
Traducción: Santiago García
Rotulación: Eduard Solé
Precio: 325 ptas. c.u.

PARA EMPEZAR: Hace cinco lustro desde él Japón llegó a la televisión mundial la magia, el misterio y la emoción de un tal MAZINGER Z, y toda su cohorte de super robots, amigos, creadores y malvados rivales... Aquí dejó un gran sabor de boca, tanto es así que gozó hasta de una versión comiquera en álbumes a cargo del desaparecido José Beaumont; e incluso –como veréis algunas páginas más adelante se naturalizó otro producto seudo–cinematográfico para adaptarlo a este argumento, gracias al genial José Sanchis. Recientemente se emitió íntegra en el desigual horario de Tele 5 lo que impidió valorar en su justa medida. He aquí la primera entrega de la actualización que realizó en 1993 el creador de MAZINGER Z para su difusión directamente en manga.
DENTRO: Estamos ante una obra de acción y aventuras juveniles –preferentemente destinada a un público de corta edad–. La trama envuelve y proyecta a los lectores más insensibles de manera inmediata; el refuerzo de un trabajo gráfico sólido y eficaz logra cubrir los tópicos, llenando con acción las suplencias de un guión lineal y de escasas posibilidades.
EL GUIÓN: Es una revisitación de MAZINGER y su mundo (calificarlo de autoplagio es demasiado fuerte, aunque...). La voluntad de ofrecer algunos cambios, unos minúsculos matices actualizadores, no disimulan lo consabido de la trama: Amenaza enorme, Profesor que crea unos gigantescos robots defensores de la Tierra, héroes que los pilotan, etc.
EL DIBUJO: Tras su paso por FATAL FURY el amanuense, artesano con buen oficio, Ken Ishikawa, cumple a las mil maravillas de intérprete de tan consabido plato, que gustará a los curiosos y sobre todo entusiasmará a los nostálgicos recuperadores de la serie original.
RESUMIENDO: Es como una buena paella; como un sabroso estofado... de restaurante normal. Alimenta, se agradece según el hambre, pero no aporta la creatividad ni el nervio que las buenas comidas familiares, bien entonadas, logran tantas veces.
CALIFICACIÓN: Suficiente, un **aprobado** rayón (5).

Sebastián TUDELA

DESAFIO

Editorial: Planeta–De Agostini, 1996
Soporte: Miniserie de 2 comics–books, 28 págs. c.u.
Guionista: Roke González
Dibujante: Carlos Olivares
Rotulación: Nuria Ozcoz
Precio: 190 ptas. c.u.
Línea *Laberinto*

PARA EMPEZAR: Al rebufo de los intentos variopintos de Camaleón, y luego Glenat, Planeta tentó la producción de materiales autóctono, *hispamangas* o así. Aquí se contó con la colaboración de Carlos Javier Olivares que ya había tentado la suerte de manera dispar, aunque dejando cierto buen sabor de boca en BOUM, comentado más arriba.
DENTRO: Se trata de un trabajo coyuntural, urdido sobre un guión lleno de confusiones, tópicos, mezclas de argumentos –ya fantásticos, ya románticos, ya melodramáticos– que al ser desarrollado de manela legible da la sensación de apelmazamiento, con leves destellos de legibilidad.
EL DIBUJO: Es como ya nos tiene acostumbrado el joven Olivares, muy hierático, excesivamente sometido a una rígida planificación; la frontalidad de los envarados personajes y su nula expresividad le hace caer en la mayor de las incomunicaciones.
EL GUIÓN: No existe, la trama aparece y desaparece en zizageos guadianescos; mientras la definición de personajes, la concreción de situaciones que se consoliden y den paso a otras con linealidad o elipsis, tampoco se nota por ninguna parte. Realmente, y nos cuesta ser tan duros: *NO EXISTE TAL GUIÓN.*
RESUMIENDO: Vehículo inane, frustrado y que pretendía –¡recemos para que no!–, tener una continuación.
CALIFICACIÓN: Muy Deficiente (2).

Ismael BLANKO

VERSION. 1

Editorial: Estudio Proteus/Dark Horse/ Glenat España, 1996
Soporte: Miniserie de 8 comics–books, 36 págs. c.u.
Guionista y Dibujante: Hisashi Sakaguchi
Traducción y Rotulación: Estudio Phoenix
Precio: 225 ptas. c.u.
Línea *Tebeos Glenat*

PARA EMPEZAR: Tras lo de STREET FIGHTER del interesante Masaomi Kanzaki he aquí la primera colección oficial de manga editada en España por Glenat. Tomada directamente de una versión americana de Dark Horse/Estudio Proteus aporta un producto raro, algo minoritario; el arte del malogrado H. Sakaguchi es deudor, en cierto modo, de la estética, y algunos planteamientos de la Escuela de K. Otomo.
DENTRO: Estamos ante una serie de temática juvenil, que pergueña un confuso argumento con ínfulas ecologistas y reivindicaciones sociales. Muy en la línea del **FIEBALL** de Otomo, o de la magistral **Regreso al Mar** de Satoshi Kon. Los dibujos se mezclan con recreaciones seudocientíficas, lances aventureros y notas romanticonas.
EL DIBUJO: Siendo, repetimos, deudor claro de Otomo –por como traza y coloca toscamente las tramas– el arte de H.S. aporta sensualidad, tiene una planificación eficaz y conseguida y posee un ritmo narrativo –a pesar de lo espeso de la trama– que no decae salvo en contados momentos.
EL GUIÓN: Dada su inconcreción y espesez está plagado de refritos y suena a *pastiche* por todos los poros. No obstante se deja leer y ayuda a que la obra se acabe sin bostezar mucho.
RESUMIENDO: Estamos ante una obra menor, correcta y legible. ¿Por qué no se respetaron las muy atractivas portadas de la edición norteamericana?
CALIFICACIÓN: Aprobado, **suficiente** (5, 05).

S. T.

AKUMA

Editorial: Camaleón, 1995
Soporte: Miniserie de 3 comics–books, 28 págs. c.u.
Guionista: Roke González
Dibujante: Nueria Peris
Rotulación: Estudio Phoenix
Precio: 250 ptas. c.u.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: Tras unos escarceos breves el primer trabajo conjunto y prometedor de Nuria Peris, dentro del primer lanzamiento de mangas hispanos de Camaleón; aunque desde el lanzamiento del primer número aún esperamos los otros dos que conforman la prometida historia.
DENTRO: Una trama fantástica, bien iniciada y sostenida con fina sensibilidad y correcto pulso. Inexplicablemente uno de los mejores productos de la hornada, que lamentablemente –¿tan poco ha sido su éxito?– no ha tenido la continuidad que le haga verse completado.
EL DIBUJO: A pesar de notarse cierta inseguridad, la Sta. Peris logra un conjunto agradable, equilibrado y en ciertos momentos brillante.
EL GUIÓN: No estorba la buenas condiciones estéticas de la dibujante y, ítem más, se funde con ella creando una historia leíble y legible.
RESUMIENDO: Un primer paso entonado, casi apreciable en pos de cierta madurez y maduración.
CALIFICACIÓN: A pesar de lo prometedor del arranque, y puesto que aún no se ha completado, es **insuficiente** (3, 7).

E. T.

X 1999

Editorial: Viz Comics/Planeta–De Agostini, 1995
Sporte: Miniserie de 3 nos. 64 págs. c.u.
Guión y dibujos: Clamp
Traducción: Santiago García
Rotulación: Eduard Solé
Precio: 375 ptas. c.u.

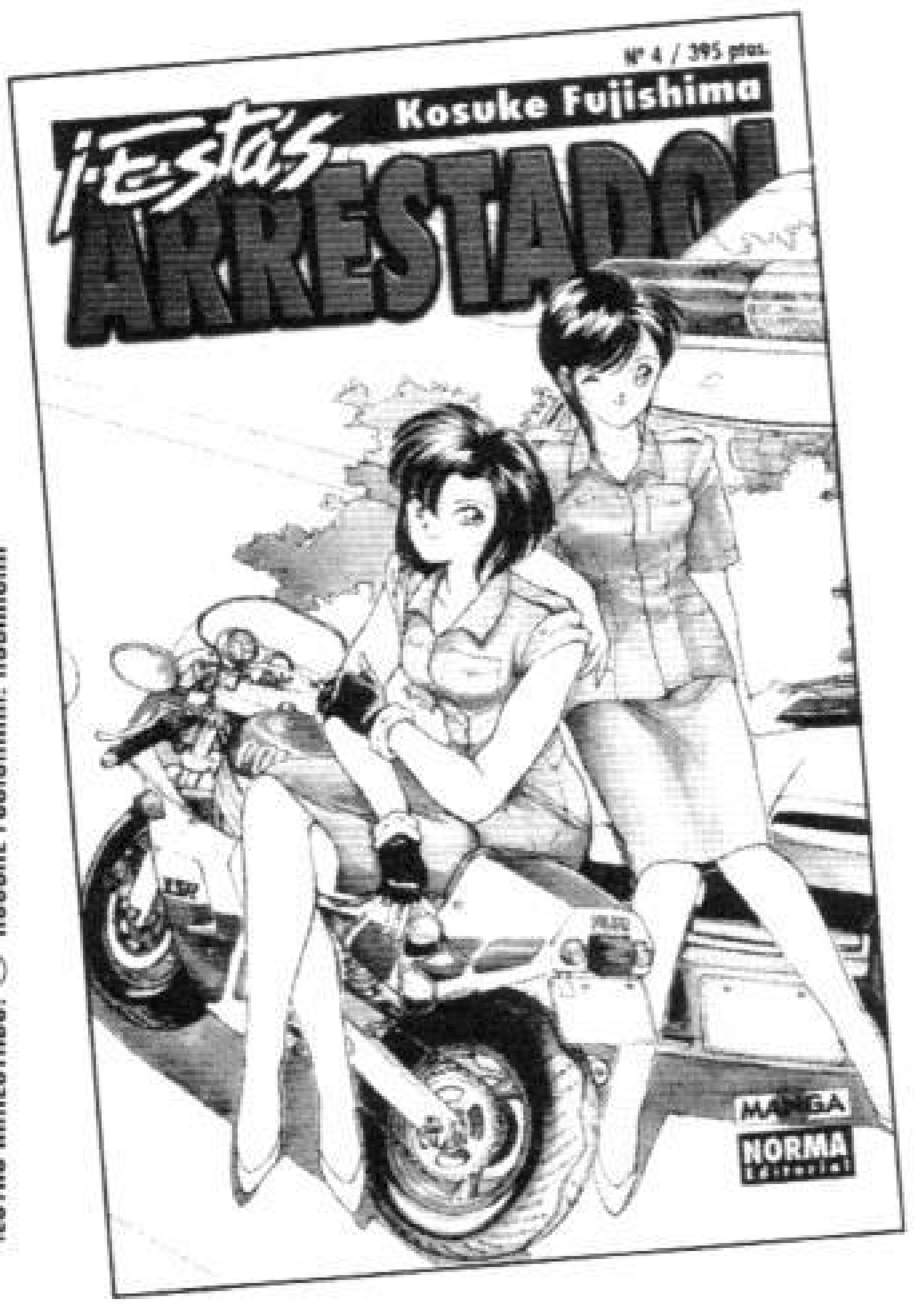
PARA EMPEZAR: Uno de los trabajos más maduros, realizado desde 1992 en la revista *Asuka*, en el que las Clamp –ya sabéis el colectivo de autoras femeninas más activo y afamado, por méritos objetivos– mostraban todo lo que eran capaces: fabulación mágica, tono romántico, acción a raudales, notas místicas y simbolismos varios. Muchos elementos difíciles de conjugar armónicamente, por no decir imposible, ya que nadie hasta la fecha lo ha hecho, o tratado, sin caer en la más chusca de las ramplonerías.
DENTRO: Una miniserie introductoria, que recoge el primer tomo de vigoroso e impactante comienzo. Habiendo bebido de la versión USA de Viz Communications, que ahora serializa la continuación –desde hace más de un año– en su prestigio-

VENGER ROBOT GO.© GO NAGAI/KEN ISHIKAWA. DYNAMIC PLANNING.

so mensual *Animerica*, sería deseable que los señores de Planeta–De Agostini se diesen prisa con la continuación dado el excelente nivel y calidad de este "aperitivo".
EL DIBUJO: Un dechado de eficacia, delicadeza, riqueza de matices y amplitud de visiones, que logra hábilmente transformar lo que parecía un tópico romántico hacia una compleja trama de símbolos y combates.
EL GUIÓN: Sabe fundirse magistralmente con los dibujos de manera ideal y "natural". Algo que nos atrevemos a afirmar que sólo saben hacer las Clamp.
RESUMIENDO: Un primer bocado a una serie muy lograda que sin duda debería encontrar su lugar y público rápidamente.
CALIFICACIÓN: Sin duda, **sobresaliente** (9).

I. B.

¡ESTÁS ARRESTADO!



¡ESTÁS ARRESTADO! © KOSUKE FUJISHIMA. KODANSHA

Editorial: Kodansha/Norma, 1996
Soporte: Miniserie de 14 tomos de 64 págs. c.u.
Guión y dibujos: Kosuke Fujishima
Traducción: Carlos Ramos
Rotulación: Eduardo Ripoll
Precio: 395 ptas. c. u.

PARA EMPEZAR: Esta serie supuso en 1986 el debut oficial, gran paso en la vida de todo dibujante, de K. Fujishima; realizada para la famosoa revista *Morning* de Kodansha, y la entronización de un modelo de personajes –dos chicas policías– usado indirectamente por otros autores en distinta series. Véanse DOMINION o GUNGSMITS CATS sin ir más lejos.
DENTRO: Un retablo de cortos episodios de diversa índole, preferentemente de tintes románticones y tamizada acción. Algo así como una versión edulcorada de *Canción triste en Hill Street*, con dos protagonistas femeninas...
EL DIBUJO: Es eficaz, inspirado y a medida que progresa la serie va mejorando gradualmente hasta obtener un nivel muy notable, con suelta utilización de tramas y una planificación plena de picados y contrapicados que subrayan la trama.
EL GUIÓN: Un dechado de ingenio, picardía, alegría y melodramatismo salpimentado. lean si no el episodio titulado *El Contraatque del misterioso ladrón Nº 704*... ¡alucinate y regocijante!
RESUMIENDO: Una saga urbana divertida y ligerita, capaz de oxigenar al más muermo.
CALIFICACIÓN: A pesar de la mejorable edición de Norma –¡esa reproducción, ese sucio y oscuro papel!, se merece un **notable** alto (7, 9).

E. T.

ZEÓN

Editorial: Camaleón, 1995
Soporte: Miniserie de 4; 28 págs. c.u.
Guión y dibujos: Mateo Guerrero
Rotulación: Estudio Phoenix
Precio: 250 ptas. c.u.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: Tercer proyecto de los camaleones para promocionar el hispamanga, esta vez de la mano del gaditano, de La Línea de la Concepción, Mateo Guerrero, que muestra influencias claras de su paisano Carlos Pacheco, en cuanto a inspirarse en las líneas y composiciones superheróicas, e incluso en sus idénticas soluciones gráficas de puesta en página.
DENTRO: Una confusa historia consistente en mezclar mitologías, sagas alegóricas con enormes descompensaciones textuales y gráficas entre unas secuencias y otras. Perecería que los dos cuadernos que hasta ahora se han publicado se hubiesen ido realziando a trompicones. Con fases de inspiración notable y abruptas bajadas a la más irrelevante mediocridad.
EL DIBUJO: Muestra destelos, detalles aislados y atisbos notables pero no goza de una mínima integración en su conjunto.
EL GUIÓN: ... ¡! ¡Eh, tío, EL GUIÓN, leñe...! ¡Mandee! ¿Dóndeee...?
RESUMIENDO: Acto fallido, ¿posible de rectificar?
CALIFICACIÓN: Muy suspenso e **insuficiente** (1, 25).

S. T.

YOGORE, LA CHICA TÓXICA

Editorial: Camaleón, 1995
Soporte: Miniserie de 3 ó 4, 28 págs. c.u.
Guión y dibujos: Cho–Pi y Anna Coll
Rotulación: Estudio Phoenix
Precio: 250 ptas. c.u.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: Con el cuarto proyecto de seudo–mangas autóctonos los del Camaleón se buscaron un dibujante oriental, coreano por más señas, que atiende al nombrecito de marras de Cho–Pi, capaz –parece– de decorar cualquier restaurante chino con miles de monos impactantes... a lápices. Por eso se echó mano de una entintadora y ahí estaba la tal Anna Coll.
DENTRO: Suave mezcla de fantasía apocalíptica post–atómica, con guindillas eroticonas para gente jovencita y puberescente. Un producto que parece atinar con el público y gozar de ciertas simpatías... ¡Aunque en más de año y medio sólo han salido 2 números! ¿Qué pasa aquí?
EL DIBUJO: Es inspirado en sus trazos, anodino en el entintado y con destellos de frescura y agilidad en la planificación y la narrativa.
EL GUIÓN: Es válido para urdir el chicle que se ofrece, sin azúcar, sin menta y sin originalidad, pero también sin pretensiones.
RESUMIENDO: Algo que al leerlo parece consabido, pero que se digiere bien y no molesta.
CALIFICACIÓN: Por su gracia torera merecería un aprobado, pero **no llega a suficiente** (4, 5).

I. B.

HIROMI

Editorial: Camaleón, 1996
Soporte: Número único de 28 págs.
Guión: Al García
Dibujos: Roger Ibáñez
Rotulación: Estudio Phoenix
Precio: 250 ptas.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: El quinto proyecto de seudo–mangas autóctonos de Camaleón que salió –a trancas y barrancas– casi un año después de ser anunciado a bombo y platillo, y convertido en un número único, *one–shot*.
DENTRO: Una historia paradógica y refinada –con gotas de erotismo tórrido– que se enclava en algún periodo perdido de la historia medieval japonesa, pretexto para que el dibujante se luzca en armaduras y ambientación.
EL DIBUJO: Muy cuidado, en especial el manejo de tramas, la planificación y los encuadres. Aunque se encuentra una natural bisoñez de estilo Roger sale muy airoso del intento. ¡Valió la pena esperar tanto!
EL GUIÓN: Sin ser cosa del otro mundo está dosificado, aun pecando, como todos los de la línea Neko presenta, de ser excesivamente parco en textos.
RESUMIENDO: El mejor lanzamiento de la Línea *Neko Presenta*.
CALIFICACIÓN: Mientras rogamos por que se fragüe una secuela, y el dibujante disponga ya del tiempo pertinente, esto ya es bantante **suficiente** (5, 75).

E. T.

LYCANTHROPE LEO

Editorial: Shogakukan/Viz/Planeta–De Agostini, 1995
Soporte: Miniserie de 6 nos. 48 págs.
Guión: Kengo Kaji
Dibujos: Kenji Okamura
Traducción: Santiago García
Rotulación: Rosa Romeu
Precio: 275 ptas. c.u.

PARA EMPEZAR: Una muy amena y entretenida historia que mezcla el tema de la licantropía con ángulos originales y sorpresivos. En el interior retazos de reivindicación ecologista, peleas de bandos en ambientes escolares y una pequeñísimas gotas de morbo erótico.
DENTRO: Una obra correcta datada en 1994 y realizada por autores con mucho oficio –nada sabemos ni se nos dice en la edición de ellos–. Un conjunto de nivel medio que puede dar lugar a enganchar a lectores de cómic, que sólo busquen eso: una buena historia muy correctamente tratada. Algo que en nuestro mercado autóctono no se encuentra precisamente...
EL DIBUJO: Es eficaz y nunca se extiende en vanos virtuosismos. Cuida el tramado y la aguada en el lugar conveniente para añadir tensión y emoción en las secuencias que así lo piden. Se recrea en las líneas cinéticas dentro de las peleas y explora con maestría las planificación para enfatizar cada momento de la envolvente historia.
EL GUIÓN: Bien urdido, dosifica las secuencias y los tempos, hasta hacer de esta parte de la historia –¿hay nuevos episodios en Japón?– un bello y cruento relato, de poderosa fuerza y poder seductor.
RESUMIENDO: Una historia directamente emparentada con las Series B de Terror, Splatter y demás, sin caer en el retorcimiento.
CALIFICACIÓN: Por todo lo anterio daríamos un **bien** (6).

I. B.

B 3

Editorial: Camaleón, 1996
Soporte: Número único de 28 págs.
Guión y dibujos: David Ramírez
Rotulación: D. Ramírez
Precio: 250 ptas.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: El primer intento de obra larga de un novel, ganador del Primer Premio en el Concurso de manga del 1 er. Salón del idem. Un producto fresco, desenvuelto que consigue despegar a pesar de sus lógicos y naturales envaramientos.
DENTRO: Una soap opera, vestida de hispa–manga, que bordeando el tono de comedia bufa logra momentos ligeramente cachondillos.
EL DIBUJO: El ya habitual de este colaborador de *Kame*, en línea Super Deformed. Posee cierta gracieta aunque el conjunto aparezca una puesta en página con demasiadas viñetas con lo que la recreación gráfica propia de un manga no se nota mucho.
EL GUIÓN: No aporta nada, sólo quiere hacer pasar el rato, y por momentos logran un buen tono de sorna y sátira menor.
RESUMIENDO: Un divertimento muy, muy menor.
CALIFICACIÓN: Pese a su buen nivel **no es suficiente** (4, 25).

S.T.

SIRIUS

Editorial: Camaleón, 1996
Soporte: serie limitada de 4 nos, 28 págs. c.u.
Guión y dibujos: José María Reyes
Rotulación: ¿Estudio Phoenix?
Precio: 250 ptas. c.u.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: Un discípulo del gaditano Mateo Guerrero (véase comentario de ZEÓN), que urde con este primer número –y único que hemos leído hasta ahora– una historia de pretendido crossover con aquella colección. Un difuso y tópico tratamiento de ciencia ficción apocalíptica para un producto fallido.
DENTRO: Mezclas de estilos gráficos, tópicos dialogales y –¡como no!– más ramalazos a lo Carlos Pacheco... ¿Por qué se publicó esto?
EL DIBUJO: Muy novel, voluntarioso pero, repetimos, totalmente fallido.

LYCANTHROPE LEO. © KENGO KAJI/KAJI OKAMURA. SHOGAKUKAN.

EL GUIÓN: Pero ¿hay guión?
RESUMIENDO: Demasiada bazofia principiantesca, ¿Se ha pagado el autor la edición?
CALIFICACIÓN: Muy Insuficiente (0, 5).

I. B.

DNA 2

Editorial: Shueisha/Norma, 1996
Soporte: Serie limitada de 14 nos. 64 págs. c.u.
Guión y dibujos: Masakazu Katsura
Traducción: Olinda Cordukes
Rotulación: J. M. Martí
Precio: 395 ptas. c.u.

PARA EMPEZAR: La esperada, y solicitada edición del poema romático dibujado por el comercial Katsura –se dice que su VIDEO GIRL AI (VGA) es una de las colecciones más vendidas del mercado– llegó, y cuando va bien entrada en su publicación es hora de analizar su estilo. Hay una esencial maduración gráfica del dibujante. Los personajes aparecen más coherentes en un relato menor, y de claro tanteo para repetir el éxito que antes gozara con la chica salida del video.
DENTRO: Una historia divertida, muy asumidamente menor, sin pretensiones y de frescura imborrable. Ver las andazas del peculiar playboy Junta Momonari, sus reacciones ante las chicas que le hacen tilín y la llegada de una angelita que le quiere redimir haciéndole sentar un poco la cabeza...
EL DIBUJO: Es muy cuidado en su resolución –por eso data de 1993/94, posterior a VGA– nota influjos de Moebius en cuanto a la ambientación y escenografía. La planificación es más neutra y los juegos de picado/contrapicado, o los abusos de primeros planos, habituales en VIDEO GIRL, aparecen más suavizados
EL GUIÓN: Tiene suficiente encanto y candor como para sensibilizar y llegar a todas las almas nobles y limpias que lo disfruten. Aceptando previamente que están ante un culebrón adolescente y romanticón.
RESUMIENDO: Otra buena obra de Katsura, que debería de logran un buen nivel de aceptación, a pesar de la muy mejorable –en calidad de papel e impresión– versión de Norma.
CALIFICACIÓN: Un **Notable** alto (7, 75).

S.T.

UNO ENTRE UN MILLÓN

Editorial: Camaleón, 1996
Soporte: Número único de 28 págs.
Guión y dibujos: Vanessa Durán
Rotulación: Etudio Phoenix
Precio: 250 ptas.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: Los de Camaleón, para tener alguna producción numérica con la que remitir a las librerías especializadas urdieron la tira de colecciones –con las que envolver el *Neko*, el *Dragon Fall* o el *Slumberland*–. La portunidad otorgada a la novicia dibujante compostelana Vanessa Durán iba de sacar una especie de shojo manga.
DENTRO: Dos cortas historias: *Cuando los pájaros nadan y los peces vuelan* y la que da título al número. La primera con un nivel mimético total de dibujantes tipo Tsukasa Hojo o Masaomi Kanzaki; la segunda más impersonal y con ciertas concesiones bufas e insertos Super Deformed.
EL DIBUJO: Es muy cuidado en la primera historia, con muy cuidadoso uso de las tramas y la segunda –realizada con mayor rapidez– aparece algo fría e impersonal.
EL GUIÓN: Sin lograr una calidad media aceptable está al servicio de los dibujos, siendo el primero el mejor de los dos.
RESUMIENDO: Un producto romanticón, destinado a las féminas seguidoras del shojo, que no excluye a los señoritos con alma sensible.
CALIFICACIÓN: Aceptable y loable pero **insuficiente** (4).

E.T.

DNA-2. © M. KATSURA / SHUEISHA.

SUKEBE

Editorial: Camaleón, 1995
Soporte: Serie abierta bimestral, 28 págs.
Guión: Varios
Dibujos: Varios
Rotulación: Estudio Phoenix
Precio: 250 ptas.
Línea *Neko Presenta*

PARA EMPEZAR: La gente de Camaleón en su busca de un vehículo comercial explorando el *sukebe* –o sea el managa erótico, *solo para dultos*– en una revista de tres historias paródicas y periodicidad bimestral estable.
DENTRO: Según la calidad de los realizadores y lo acertado de la parodia escogida el nivel de cada uno de los cinco números, aparecidos hasta la fecha, es de malo a peor. La reiteración de escenas coitales archirrepetidas, y la nula aportación de los guionistas hacen de esta colección un vehículo comercial pero malogrado.
EL DIBUJO: Está *realizado* –¡es un decir!– por todos los autores jóvenes del hispamanga, y amigos de la casa (Camaleón). Si con ello se ganan unas pesetillas, les perdonamos, aunque la cosa es – y en casos muy concretos– bastante grave.
EL GUIÓN: Siguen sin existir, no hay, están de vacaciones, etc.
RESUMIENDO: Una publicación inválida, pues ni erotiza, ni parodia con gracia ni tiene la mínima calidad gráfica.
CALIFICACIÓN: Sin paliativo: **Insuficiente** (3).

I. B.

NEO-TOKIO: ZONA CREPUSCULAR

Editorial: Futabansha/Planeta–De Agostini, 1995.
Soporte: Miniserie de 5 nos. 52 págs. c.u.
Guión: Masao Yajima
Dibujos: Jun Hayase
Traducción: Nacha Medrano & Noriko Kishimoto
Rotulación y retoques: Ximena Bolbarán
Precio: 325 ptas. c.u.

PARA EMPEZAR: Un argumento de fantasía: un señor va repartiendo por aquí y allá unas pastillas –tituladas *bomba de Tokio*– con la cual el que la recibe adquiere superpoderes y reactiva su naturaleza pero a cambio ha de someterse a unos condicionantes y aportar unos comportamientos y valores.
DENTRO: Una historia dividida en episodios cortos con un protagonista único junto al duendecillo angelical que provoca la entrega de la célebe capsula. Se lee de un tirón ya que la emoción está bien dosificada.
EL DIBUJO: No destaca en nada, simplemente ilustra y encarna la acción de manera sobria y eficaz.
EL GUIÓN: Aunque con altibajos pequeños cada episodio hace progresar la acción hacia un desenlace lleno de filosofía y realzando los valores del respeto al destino y al prójimo.
EN RESUMEN: Una obra muy legible producida dentro de una de las independientes grandes, Futabansha, no muy conocida en el exterior. La edición se ha realizado directamente de la versión japonesa. Un paso arriesgado para Planeta que ha escogido un tema no escesivamente comercial ni tópico.
CALIFICACIÓN: Un **bien** es la justa nota (6).

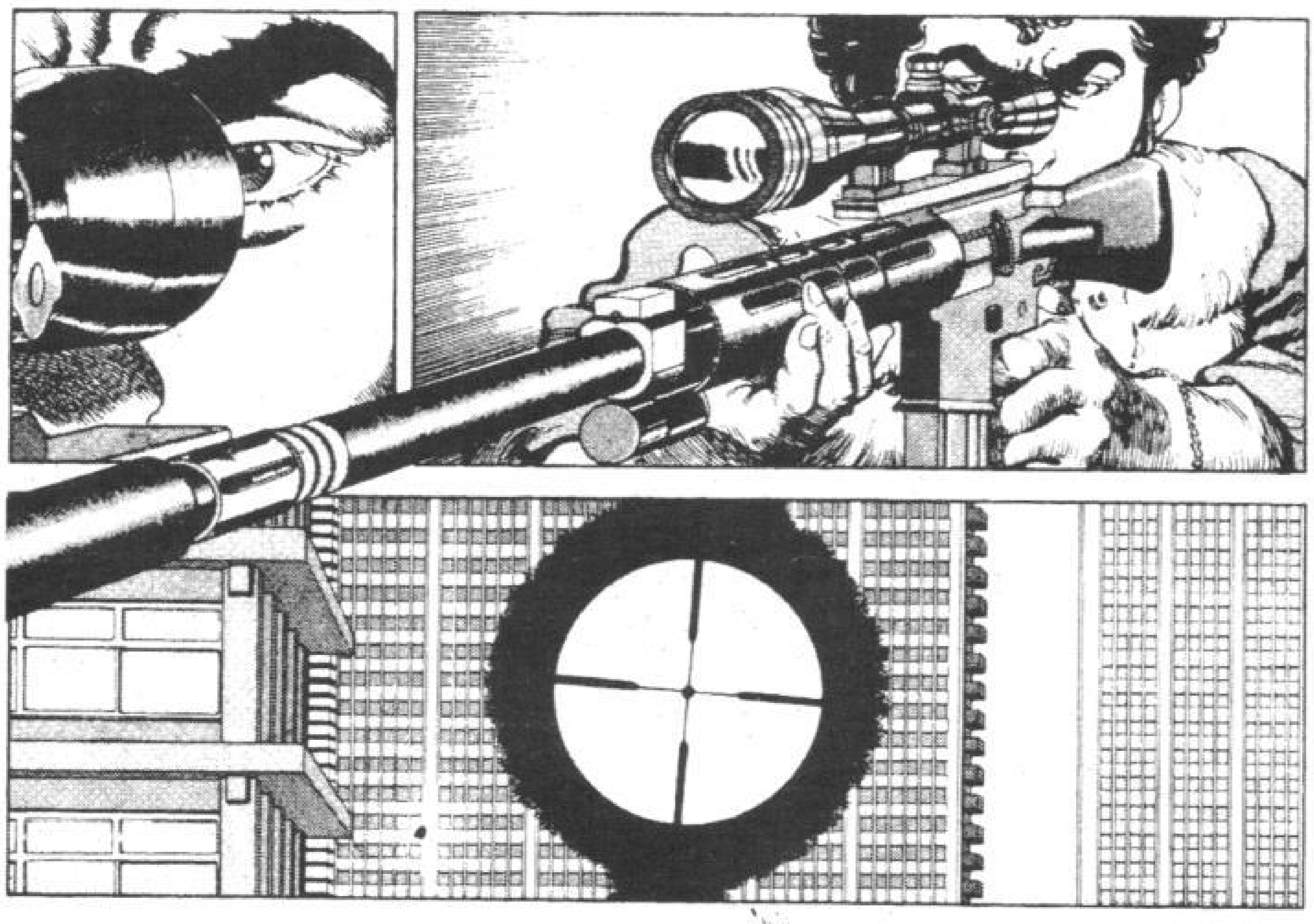
S. T.

ASSASINATION BLUES

Editorial: Futabansha/Planeta–De Agostini, 1995
Soporte: Miniserie de 8 nos. de 64 págs. c.u.
Guión: Caribu Marley
Dibujos: Tadashi Matsumori
Traducción: Geni Bigas & Shiuya Tomimoto
Rotulación: Juan Manuel Borrero
Retoques: Cristina Simó
Precio: 375 ptas. c.u.

PARA EMPEZAR: Desde que llegó BOLA DE DRAGÓN señalando la cima de un mercado muchos creíamos que la capacidad de exploración por parte de las editoriales iba a ser escasa, conservando los éxitos y exponiendo poco en rescatar otros productos, raros o difíciles. Este es el caso de esta serie, aparecida en 1990, de carácter policiaco y notable nivel argumental.
DENTRO: Estamos ante un polar, o sea una trama dura, espesa y de fuerte contenido violento y de cínica exposición vitalista. La vida de un asesino a sueldo peculiar, amante y concertista de jazz, refinado disparador de todo tipo de armas, conquistador de bellas mujeres y desenredador de las mil trampas que le ponene sus víctimas para defenderse.
EL DIBUJO: Está influenciado, en su excelente calidad, por la planificación y la puesta en página europea –principalemente italiana o española–, basada en páginas de tiras horizontales. Su brillante uso del contraluz, las tramas y un consumado dominio de todo tipo de formas hacen que sea un relato muy agradecido y apasionante de leer.
EL GUIÓN: Es un muy sólido relato lleno salpicado de golpes sorprendentes, aparece dividido en 18 capítulos. El nudo de la trama evoluciona inexorablemente a la par que va ofreciendo sub–nudos parciales en cada capítulo.
RESUMIENDO: Un relato, para adultos, o mejor: para convencer a toda esa caterva de ineptos que opinan aquello de "todos los mangas son con niños de grandes ojos, cuatro trazos, etc". Claro, que a lo peor ni lo prueban, los muy ignorantes.
CALIFICACIÓN: Un **sobresaliente** sin paliativos (9, 50).

I. B.



ASSASSINATION BLUES. © CARIBU MARLEY/TADASHI MATSUMORI.

OSAMU TEZUKA

en el origen del manga

Si eres un fan del manga y el anime desde hace tiempo, puede que conozcas al gran maestro Osamu Tezuka. Pero también es posible que seas un fan reciente o descuidado que sólo ha oído hablar de él y que te sorprendas al saber que tu serie favorita de manga o anime no existiría hoy sin la gran labor del rey de la imaginación. Porque Osamu Tezuka, incluso con sus más sencillas obras, inició el boom de la industria del manga y el anime en Japón.

Nacido en 1928, primer hijo de la familia Tezuka, inicia los estudios en la escuela elemental a los siete años para abandonarlos en 1946 -tras licenciarse en Medicina- para dedicarse por completo a la gran pasión que sentía desde niño por el manga; de hecho jamás llegó a ejercer como Doctor pesar de tener el título.

Su larga carrera -que duraría hasta el día de su muerte- comenzó con un pequeño trabajo como dibujante de tiras cómicas o *kids-strips* para el diario *Shokokumin Shimbun*. Su primera obra fue MACHANS DIARY, en la que Tezuka aleja la tira cómica de la visión plana y poco estética que tenía en aquel momento y le otorga el volumen y ritmo cercanos al estilo cinematográfico de los que estaba necesitada.

Pero fue un año después con su segunda obra, SHIN-TAKARAJIMA -realmente la primera que realizó enteramente en solitario- con la que le legó la fama al convertirse en un *best-seller*, Tezuka ya era una auténtica personalidad dentro del mundo del manga.

UNA OBRA ENORME

La recopilación de la obra de Tezuka hasta el día de su muerte -causada en 1989 por un cáncer de estómago- nos lleva a la escalofriante, aunque imprecisa, cifra de 150. 000 páginas y alrededor de 60 personajes animados.

Como habrás notado ya, no es un capricho, sino una muestra de evidente respeto que a Tezuka se le conozca a nivel industrial y social, no con el nombre de *manga no kami* (dios del manga), sino con el de *manga no kamisama* (gran dios del manga).

Incluso el *shojo manga* (manga especial para chicas), un género que ahora comienza a atraer el interés de los fans -y no sólo de las chicas-, tiene sus principios en una serie de Tezuka que relata las aventuras de una princesa que para proteger su reinado debe hacerse pasar por un chico; RIBON NO KISHI, literalmente **Caballero de la Cinta**, conocido en España como CHOPI Y LA PRINCESA o LA PRINCESA CABALLERO.

Tezuka daría pues a la industria del anime su impulso definitivo presidiendo su nacimiento con una imaginación asombrosamente prolífica. Este es uno de los aspectos que le diferencian de Walt Disney. En la comparación destaca como un único hombre dotado de una imaginación fértil frente a Disney, que siempre ha basado su obra en el desarrollo de historias sobradamente conocidas por sus innumerables versiones.

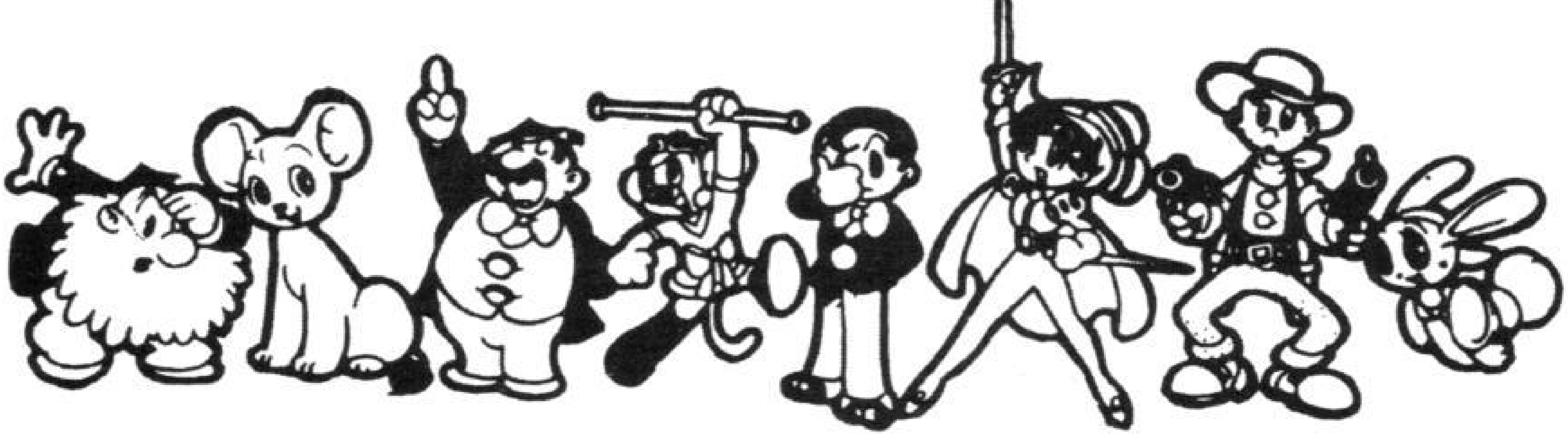
MAESTRO DEL ANIME

La popularidad de sus mangas llevó a la Töei Doga -una de las más importantes compañías cinematográficas de Japón- a proponerle la realización de varios largometrajes, aunque más tarde -en 1962- Tezuka creó sus propios estudios de animación: Mushi Productions, cuya primera obra, al contrario de lo que mucha gente cree, no fue ASTROBOY -que aparecería al año siguiente- sino THE STORY OF A CERTAIN STREET CORNER.

Sin embargo tampoco fue ésta la primera serie de animación japonesa, puesto que vino de la mano de la Otogui-Tal, esta serie fue OTOGUI MANGA CALENDAR. Pero debido a la fuerte competencia la Mushi desapareció después de once años para ser sustituída por los nuevos estudios de Tezuka: Tezuka Productions.

El trabajo de anime que más famoso hizo al *kamisama* fue su TETSUWAN ATOM, conocido desde su versión norteamericana como ASTROBOY, y basada en su popular manga ATOM TASHI.

Pero ASTROBOY no ha sido la única serie del *dios* del manga que saltó al anime: en 1965 JUNGLE TAITEI (EL EMPERADOR DE LA JUNGLA) fue la primera serie de animación a color, aunque los telespectadores nipones no la pudiesen ver así hasta 1967, fecha de la llegada al País del Sol



Naciente de la televisión en color y año en el que fue realizado su primer largometraje cinematográfico. JUNGLE TAITEI además fue pionera en el uso de una orquesta completa para el tema de apertura de la serie.

SU IMPORTANCIA

El impacto de la obra de Tezuka ha sido tan grande que ningún artista actual que se dedique a cualquiera de los dos campos -manga o anime- puede decir que es completamente inmune a sus influencias.

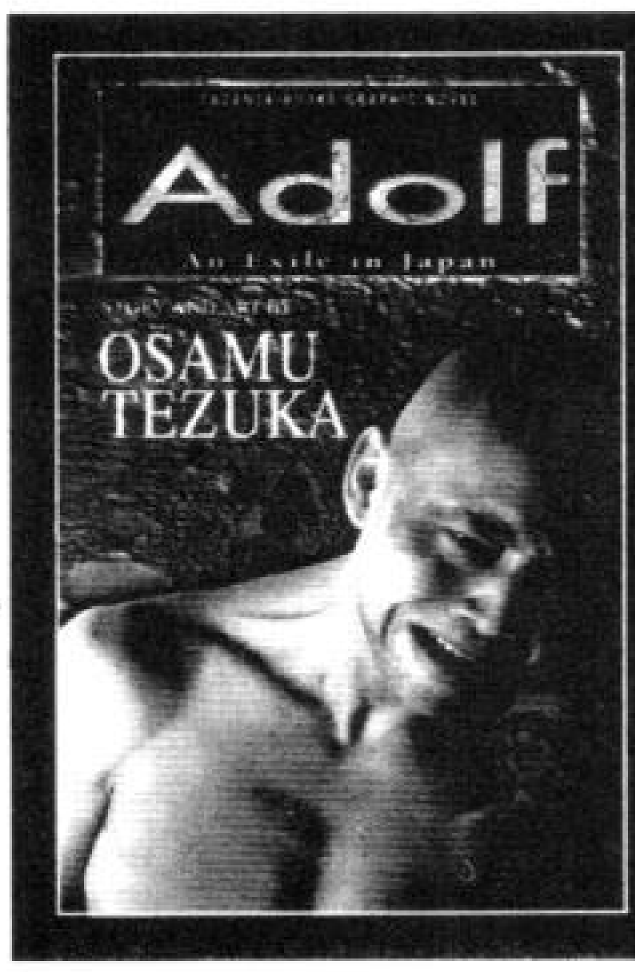
Su aparentemente simple estilo gráfico -nota característica de su obra-, ha impresionado a toda una generación de lectores y espectadores, lo que le hace imprescindible para cualquier aficionado que algún día desee crear su propio manga o anime.

Un ejemplo claro lo encontramos en THE LION KING (1993) de la Disney; son obvias las similitudes que se encuentran al realizar su comparación con JUNGLE TAITEI de Tezuka.

Como decía, éste es sólo uno de los muchos ejemplos que demuestran que nuestro *dios* continúa siendo una fuente de inspiración para artistas de todo el mundo. Lo reconozcan o no.

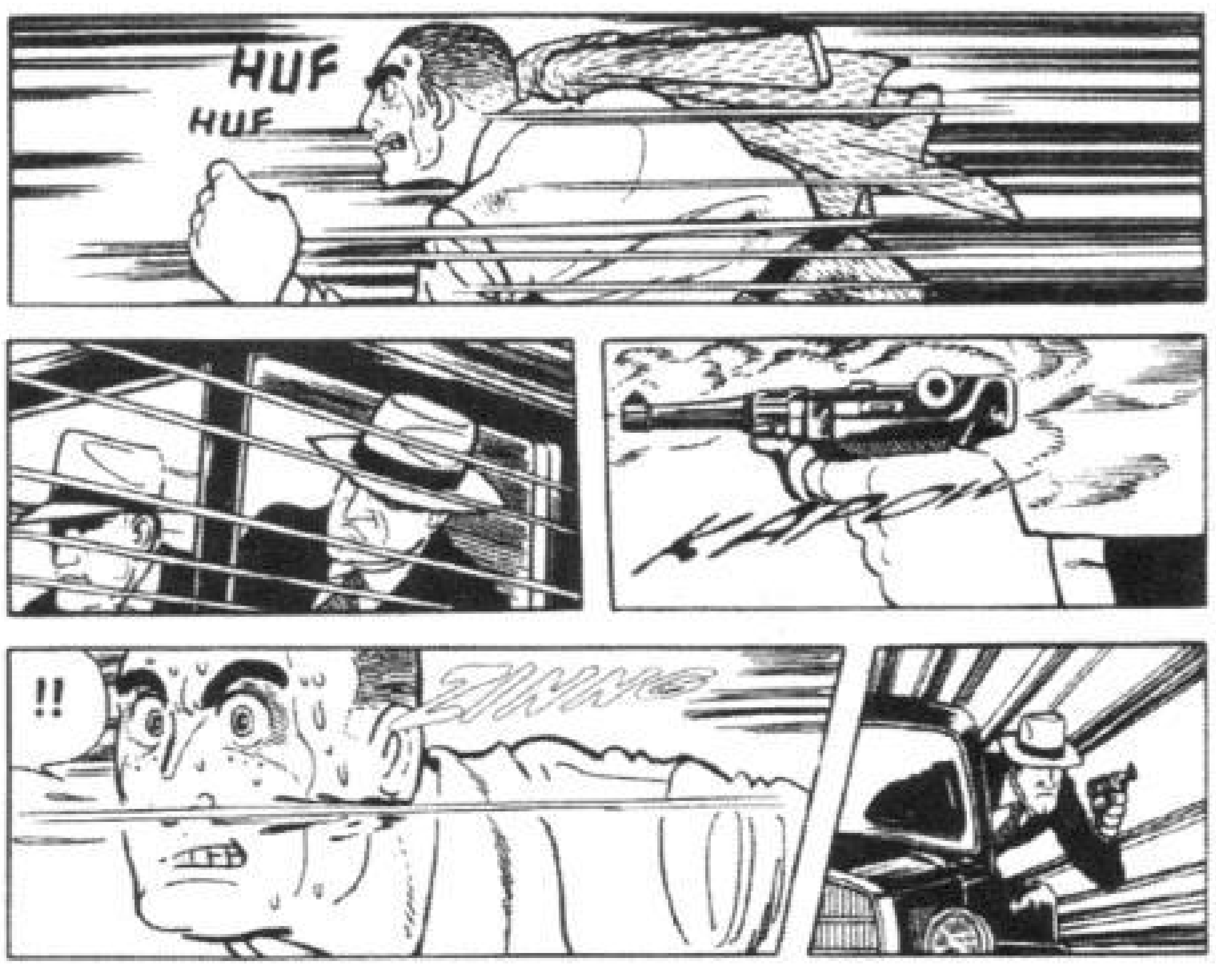
Cristina GARCÍA REDONDO

TODAS LAS ILUSTRACIONES
© TEZUKA PRODUCTIONS/ SHUEISHA / KODANSHA



ADOLF

la última gran obra de Tezuka



Tras una intensa carrera la trayectoria de Osamu Tezuka, entrados los 80, no se conformaba con ser el centro de todo el movimiento manga -e incluso anime- en el Japón, estaba pletórico de creatividad y dispuesto a dar un nuevo rizo a su popular obra.

Estaba nuevamente en disposición de auto—exigirse más y más en cada nueva obra. Así ocurrió cuando planificó *ADOLF*, para el semanario de orientación adulta, *Shukan Bunshun*, editado por la poderosa Kodansha. Eran mediados 1983 y la que sería su última gran serie propia —luego sólo abordaría la tercera de sus versiones del **Fausto** de Goethe (1988) y algunos relatos cortos. La dolorosa e irreversible enfermedad que los retiró de este mundo cuando más creativa era su trayectoria, un año más tarde, ensombreció en su país el mundo del tebeo... Una reacción que todavía no se ha disipado pues todas sus obras son reeditadas constatemente hasta el día hoy; las colas por ver su Museo son enormes y la ediciones de sus series y creaciones en anime han dado la vuelta al mundo hasta hacer evidente el plagio descarado de la Factoría Disney en *El Rey León* hacia su JUNGLE TAITEI. Pero hay una gran asignatura pendiente aún de Occidente hacia la obra original, en manga, en historietas, del indicutible **Emperador del Manga**.

UNA HISTORIA COMPLEJA

Planificada como una historia concéntrica, con frecuentes flashs—baks, ADOLF arranca en el presente cuando el periodista jubilado Sohei Toge rememora, ante la tumba de un tal Adolf Kamil, sita en un cementerio judío, la vertiginosa y dura historia que se inició cincuenta años atrás, en la Alemania que vivía el pleno ascenso del nazismo.

Nucleada en torno a las vidas paralelas de tres personas con el nombre de ADOLF: el propio Adolf Hitler, que vivía horas de ascenso histórico; el hijo de un matrimonio mestizo —padre germano/ario con madre japonesa—, llamado Adolf Kaufmann y la existencia de su mejor amigo, y compañero de clases y juego, el ya citado Adolf Kamil. Se trata de la primera gran obra larga, la última en la cronología de su autor, que entra en los exigentes canales del comic USA, con buena — e incluso excelente— acogida.

El primer y segundo capítulo de la saga van abriendo la trama desde el Berlín de 1936, cuando el hermano menor de Sohei, Isao, es asesinado por agentes de la SS— se abre así una trama revuelta en la que abundan sorpresas y un espeso suspense, lleno de revelaciones y de una atmósfera próxima a las primeras películas —las de la etapa inglesa— de Hitchcoock, tamizando un primer volumen, recogido en USA por Cadence Books/Viz Communications en noviembre del 95 con el título de **ADOLF: A Tale of the Twentieth Century**. Planeada desde esta primera entrega la obra se arranca con una enorme fuerza narrativa y su lectura se hace apasionante.

ÉXITO Y DIFUSIÓN

En febrero del 96 —tras el previsible éxito de la primera entrega— los mismos editores nos entregaron **ADOLF: An Exile in Japan**. Ahora se narran las investigaciones de Sohei Toge en pos del descubrimiento de los ancestros judíos del mismísimo Adolfo Hitler, mientras sufre persecución por causa de las afinidades y relaciones filocomunistas de su asesinado hermano, Isao. Al tiempo el joven Adolf Kaufmann, para liberarlo de una férrea escuela nazi, es llevado por su familia materna al Japón donde se verá enredado en una oscura trama de agentes de la Gestapo que luchan por eliminarlo, ya que su madre, Yukie Kaufmann — viuda de un alto cargo nazi— ha pedido protección al duro e incombustible Sohei Toge, que sufrirá por ello terribles torturas...

La estructura de la historia se va abriendo en círculos nuevos, con aportación de revelaciones que van densificando y haciendo a la vez más trepidante la obra. El guión mezcla frecuentes ritmos de acción continua junto a reflexiones, abundantes notas históricas documentales, retazos de romance o incluso destellos de pasión y juegos de gags cómicos, a los que tan dado era el estilo del *Maestro*, directo heredero de un Disney o un Max Fleischer evolucionado y sintético.

Publicada hasta finales de 1985 obtuvo al año siguiente el Gran Premio de Manga de Kodansha. El primer volumen con interesante prólogo de Frederik L. Schodt —autor de la esencial obra *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*—, tiene 264 páginas; mientras el segundo alcanza las 256 y lleva otra gran introducción del Profesor Yuki Oniki de la Universidad de California, articulista sobre manga y traductor de la obra al inglés. Ambos se pueden adquirir en dos versiones, tapa dura —o *hard cover*— a 21, 95 $ y 16, 95 $ si se escoge la versión en tapa blanda, denominada *soft cover*. Se aconseja encargarlo en las principales librerías especializadas, o pedirlo a través del Catálogo *Advance Comics* de la distribuidora Capital City, que distribuye en exclusiva mundial los productos de Viz Communications.

Cuando, en julio del 96, se acaba de poner a la venta un tercer tomo de esta interesante serie, **ADOLF, The Half—Aryan**, en el que se profundiza en la vida de esta tríada sorpendente de Adolfs, a la par que se aportan nuevos datos a esta amenísima obra; es improbable aspirar a verla pronto en castellano —tal y como va el mercado—, ¿para qué nos vamos a hacer vanas ilusiones?

Enrique TALAVERA

© DE TODAS LAS ILUSTRACIONES ADOLF. © TEZUKA PRODUCTIONS CADENCE BOOKS/VIZ COMMUNICATIONS

Librería Reciclaje

Compra - Venta de Libros Usados, Antiguos y de Ocasión

Restos de Ediciones
Ejemplares para Coleccionistas
Comic Japonés y Americano

C/ Amapola, 17 • Tel. (950) 26 30 46 • ALMERIA

KRYPTON COMICS

TODO EN COMICS NACIONALES, IMPORTACIÓN, MANGAS, SUPERHÉROES, ETC...

MERCHANDISING, VIDEOS, VIDEOJUEGOS, C.D., LIBROS DE ILUSTRACIÓN, FIGURAS DE DECORACIÓN, POSTERS, ETC...

C/ MATIAS PERELLO, 25 - B
TEL. (96) 395 65 85 • 45005 VALENCIA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO

No, seguramente no tengamos la mejor sección de comics americanos; en EE.UU. debe haber dos o tres librerías más completas.

Pero si buscas ediciones americanas de sandman, hate, calvin y hobbes, cientos de superhéroes, … y no quieres irte tan lejos…

Para asegurarte tu adiccón mensual, ponemos a tu disposición, vivas donde vivas, las miles de referencias de los catálogos americaznos que sin duda ya conoces, con una sola garantía: no fallamos.

Si se trata de comic americano, ve a lo seguro:

Comic Elektra

C/ San Bernardo, 20 - 28015. Madrid - Tel. 91.521 39 75
C/ Zaragoza, 10 - 11001. Sevilla - Tel. 95. 421 44 32

JOSE SANCHIS

habla el primer mangaka hispano

El último Gran Premio del Salón Internacional del Cómic de Barcelona ha hecho justicia reconpensando a un joven veterano, José Sanchis, ídolo de nuestros padres y abuelos allá por los 50, 60 y 70, tiene hoy a sus sesenta y pocos años cronológicos muchísimo que decir aún en cuanto a creación de historias y recordarnos que desde su larga carrera en brega por adaptarse a los públicos hizo hasta primitivos *mangas a la española*. Su ingente talento, hoy como ayer, está dispuesto a salir muy pronto y a darnos la obra definitiva de su múltiple carrera. Y como poseedor de una fe y un tesón incombustibles, algo que demuestra en el texto que publicamos junto a esta entrevista continúa incansable manteniendo el fuego sagrado de la creación personal. Si su firme creencia en las posibilidades de un género como el tebeo, el cómic, le llevó hasta en ciertos momentos de su larga y fecunda carrera el acometer una versión en cuadernillos verticales, a color, con la adaptación de una cinta oriental, china, remedo del conocidísimo MAZINGER Z, hoy está a punto de ver publicada su más fresca y genial creación: BLANQUINOVA Y LOS PUMBITRONES.

Así, casi sin ser consciente de ello, se convertiría, sin dudas posibles, en el Primer *mangaka* español, entendido el calificativo de *mangaka*, en el sentido amplio del término: historietista realizador de tebeos con aire y contenido nétamente oriental, y pretendidamente emulatorio de un mito japonés que triunfaba en las tardes sabatinas de la Primera Cadena, en tiempos de la UCD, allá por el 1977. Pero como en toda charla debemos ir por partes. Acerquémonos a José Sanchis, el hombre, el creador versátil e incluso el intelectual avisado de todas las tendencias posibles del dibujo y su realización.

© DE TODAS LAS ILUSTRACIONES
JOSÉ SANCHIS GRAU

MANGA TOUR.- **... Vamos a entrevistarte para que nos presentes tus últimas creaciones.**

JOSÉ SANCHIS.- *...Ya creo que se ha hablado -por boca ajena, claro- lo suficiente de mi obra como para que insista. Se han reconocido mis esfuerzos para conseguir un producto aceptable y agradable y esto me basta. Eso sí, jamás me apearé de mi lema de que lo mejor está aún por hacer y creo no haberme dormido en los laureles. Para ello no he vacilado en estos últimos años de trabajo en precario, en seguir trabajando a tope, produciendo obras inéditas, algunas de las cuales confío en que vean pronto la luz, pero como se trata de hacer un pequeño resumen de mis principios, allá va.*

M. T.- **Háblanos un poco de tus comienzos...**

J. S.- *...Como cualquier otro principiante era una fiera en eso de mandar originales a los editores, a ver si alguno me contrataba. Algunos me los devolvían, otros ni caso ¡Lástima de trabajos que no he recuperado! Aunque defectuosos tenían su valor histórico. Recuerdo una amable carta del entonces Director de TBO que me decía: "Insista, con el tiempo llegará Vd. a hacer dibujos verdaderamente bonitos e interesantes". Este me los devolvió, claro. Sobre cómo conseguí meter mis primeros originales en Editora Valenciana, en el suplemento infantil del diario Levante y en algunas otras editoriales ("Concurso Fallero", Maga, Publicaciones Myrga, etc.) ya lo he relatado tantas veces que creo huelga hacerlo una vez más.*

Pero si quiero hacer constar que la creación de mis primeros personajes, EL SOLDADITO PEPE por ejemplo fue muy anterior a su publicación, por ello no vacilo en celebrar el Cincuentenario de sus primeros bocetos en este año de gracia, pues en 1946 me atrevería a asegurar que incluso tenía hecha alguna tosca historieta que después se publicaría en el Taco Myrga. Incluso en algunos álbumes míos de la época me encuentro caricaturas de gatitos que luego me servirían en las primeras páginas que hice de PUMBY.

Mi larga trayectoria profesional, que tantas veces he comentado, creo que ya es suficientemente conocida como para extenderme en ello, así que ahora lo mejor será limitarme al presente y a mis planes para el futuro.

M. T.- **Y saltas recientemente a la actualidad como Primer mangaka español...**

J. S.- *Efectivamente un poco picado porque algunos se atribuyen el título de Primer mangaka español y sin quitarles su posible mérito, repliqué a ello en un artículo aparecido en el diario Levante/EMV, explicando mi trabajo en ese campo, que si no recuerdo mal apareció en 1977, basado en la película -al parecer china-* **MAZINGER Z, El Robot de las Estrellas**. *Confío en que Diego Cara se decida a publicar todo o parte de este artículo, pues contiene datos muy interesantes sobre mi trabajo en aquella época que podía muy bien calificarse como manga, y no por hombro precisamente.*

M.T.- **Tras la llegada de Heidi y Marco, Mazinger Z se entronizó como la serie de dibujos animados para niños, suponía, allá por el 78 el salir de cierto desierto anodino y meterse en un terreno raro y diferente, ¿Cómo te viste contactado para hacer la versión de un tal MAZINGER Z El Robot de las Estrellas?**

J. S.- *Bueno, no era tanto desierto ni anodino, pero la repetición de temas con mis personajes habituales, los hacían ya un tanto rutinarios. Por ello el hacer una cosa diferente era como un nuevo despertar. "Renovarse o perecer", dice el refrán. Y aquello y lo que hago ahora, que luego comentaré, era, y es, una experiencia apasionante sobre todo para mí que me gusta vivir y disfrutar mi propia obra.*

J. S.- *Aunque al decir anodino te referirás sin duda a la gran cantidad de refritos que publicaban Bruguera y también Valenciana -y que a mi juicio fue, junto con los pegotes de tiras*

extranjeras, raras en nuestros ambientes, el inicio de sus respectivas decadencias-. Pues, ¿quién compra lo que ya ha leído o que no entiende?, pues las tiras estaban burdamente traducidas y censuradas.

La repetición de temas que convirtió en rutina unas magníficas publicaciones, pedían a gritos nuevas formas de expresión, por aquello de "renovarse o perecer". De ahí que triunfaran, por su novedad, los primeros mangas, aunque tampoco fueran ninguna maravilla.

LLEGA UN NUEVO MAZINGER Z

M.T.- **¿Cómo encaraste el proceso de realización de aquella serie de cuadernillos?**

J.S.- *El éxito televisivo de MAZINGER Z movió a los entes de la aún acreditada Editora Valenciana a buscar algo similar que, apoyado por la publicidad televisionaria inspirase a los lectores el deseo de adquirir esos cuadernos. La competencia ya empezaba a endurecerse en aquellos duros tiempos de la transición y de la crisis del petróleo y otras materias primas. El problema era que había que tener un determinado número de páginas, ¡pero ya! y no había tiempo de prepararlas.*

Así que el guionista Federico Amorós -autor de la parte literaria de EL JINETE FANTASMA que dibujó el insigne Ambrós- había preparado el guión de varios cuadernos inspirados en la película que he citado antes. Tras encargárseme el dibujo haciendo pruebas para caricaturizar a los protagonistas -distintos de los de la serie de TV- me vi ya con varias páginas hechas y prácticamente lanzado... Aún no había acabado el 2º cuaderno cuando el 1º ya estaba en los quioscos, cosa impensable años antes cuando había que imprimirlos con meses de antelación.

M. T.- **Era mediados de 1978, tras unos primeros cuadernillos, ¿Cómo marchaba la serie?**

J. S.- *Parecerá increible, pero la serie empezó a un ritmo endiablado, que ya no se interrumpió hasta el final.*

M. T.- ¿Ocupaste muchos números con el argumento de la película?

J. S.- *Tuve que distribuirla en doce cuadernos, que además alargué un poco añadiendo escenas -morcillas- de mi propia cosecha, no existentes en el film.*

M. T.- ¿Qué ocurrió cuando se terminó éste?

J. S.- *Pues que se decidió continuarla mientras durara la demanda, se le hizo una nueva cabecera e hice treinta y tantos episodios más, autoconclusivos pero interrelacionados en la trama de la obra, con el fin de ir destruyendo los sucesivos robots que el Doctor Infierno creaba para hacer la puñeta a nuestros héroes y a su robot, que dicho sea de paso, era bastante romo y distinto del de la versión japonesa que daban por T.V.*

M. T.- **¿Era la Valenciana sólo la editora o había alguna casa madrileña en la producción?**

J. S.- *Aunque todo se organizaba en la Valenciana, apareció con el sello de Ediprint, una filial que operaba en Madrid tal vez por concesión a los concesionarios de la película, detalles de los que no estoy bien enterado, por lo que me limito a hablar de mi obra.*

M. T.- **Parece que inicialmente se planeó como serie limitada de unos ciertos números y luego... ¿Cuántos números y épocas tuvo la colección?**

J. S.- *Como ya he dicho antes, tras los doce números iniciales basados en la película y con algún añadido de mi cosecha, hice otra treintena larga con guión original mío y con la intención de darle un final positivo al asunto y humanizado, dentro de las posibilidades.*

M. T.- **¿A qué ritmo de trabajo la realizabas? ¿Tuviste algún guionista o escritor ayudante?**

J. S.- *Endiablado, ya lo he dicho, pues a veces me encontraba abocetando 10 ó 12 páginas a la vez , ganando tiempo al rotularlas yo mismo sobre la marcha. El guionista sólo hizo tres o cuatro cuadernos de la primera parte que yo no seguía al pie de la letra, pues me dejaba llevar por la acción y utilizaba muy poco o ningún texto. La segunda serie salió con el sello de Edit. Val S.A.*

INGENIO ARTESANAL Y PRODUCCIÓN INDUSTRIAL

M. T.- **¿Qué recursos utilizabas para dar a basto a esta producción? (pues también realizabas cosas para otros títulos de Valenciana y Bruguera)**

J. S.- *No tengo ni idea ya ni de cómo me las arreglé. Es verdad que se retrasaron un poco mis colaboraciones habituales que, afortunadamente, llevaba adelantadas. En cuanto a Mazinger hice unos cuantos collages con clisés de dibujos hechos anteriormente y fotocopias de otros que yo tenía, para adelantar páginas sin demérito de resultado*

M. T.- **¿Eras consciente que al realizar, escribir y dibujar íntegramente una especie de tebeos atípica en aquellos tiempos y en nuestro país te desmarcabas un poco? (te llegaban opiniones de colegas, público y demás... ¿te sentías algo pionero...?)**

J. S.- *Bueno, sí, ya digo que, prácticamente, era una experiencia nueva y, luego, me enteré de que la editorial recibía muchas cartas y opiniones, pero rara vez se nos daba alguna, para que no nos creyéramos imprescindibles y pidiéramos más salario. Sobre esto habría mucho que comentar, pero no creo oportuno hacerlo ahora.*

M. T.- **¿Te apercibiste en algún momento de que realizabas posiblemente el Primer manga a la española?**

J. S.- *Quizá, pero la palabra "manga" no sonaba en aquellos tiempos. Decíamos un comic "a la japonesa", pero la verdad es que, aunque exagerado, era muy español. Lo bueno fue que nosotros lo tomábamos a cachondeo, mientras ellos lo hacían muy en serio, como aun hoy puede verse en sus múltiples series. Por demás yo siempre me he sentido pionero en cualquier cosa que hiciera. Leí un crítico que comparaba al SUPERLÓPEZ de Jan con mi SUPER PUMBY. Pura casualidad, pues a mi Super gatito jamás lo ha perseguido ninguna amiga a bolsazo limpio. Otra casualidad, los hijos gemelos de PUMBY, que realizaron una aventura completa en* **Camamuc** *a partir de 1991 (40 páginas) posteriormente los convierto en Super héroes en historietas sueltas en* **Camamuc** *y en otra, inédita aún, de 14 páginas y !zas! veo que se ha publicado un álbum con LOS GEMELOS SUPERLÓPEZ ¿Qué pasará ahora? ¿Saldrán los* **Superlópeztrones** *o las casualidades, casualidades son? Me inclino a creer esto, pues Jan es un gran profesional y tiene sus propios medios de expresión. Le deseo tanta suerte como a mí.*

NUEVAS CREACIONES: KUASAR P

M. T.- **Tus actuales y más recientes proyectos son los personajes de KUASAR P, ¿Qué pretendes con ellos? ¿Son una modernización de tus clásicos proyectos o hay algo más?**

J. S.- *!Vaya!. Pasamos del pasado al presente y futuro sin apenas transición. Antes de entrar en esta temática sería conveniente citar anteriores entrevistas mías como la publicada en el Nº 9 de El Boletín en el "Vida y obra de J. Sanchís" del mismo colectivo. Aunque estén agotados, supongo les podrán proporcionar fotocopias a los lectores que las pidan. Entre otras es interesante la que publica* **Barzelona Comics** *Nº 9 actualmente a la venta y la citada de* **¿El primer manga español?**, *publicada en* **Levante/EMV** *y que supongo el* **COLECTIVO D. TEBEOS** *publicará en alguno de los muchos fanzines que edita. Por lo demás, las señas de El Boletín y Barzelona Comic suelen aparecer en* **TEBEOLANDIA**, *publicación que os recomiendo. También en el cuaderno de Los Archivos de* **El Boletín** *dedicado a EL SOLDADITO PEPE, hago una interesante presentación del mismo. Cuando esto vea la luz Los extras de* **El Boletín** *habrá publicado uno dedicado a "El Capitán Mostachete y Lady Colchonete", aventura inédita con toques eróticos, amén de otra presentación mía.*

J. S. - *También el especialista Tadeo Juan en un formidable Extra de* **Comicguía** *dedicado a El SOLDADITO PEPE en su 50 aniversario, recoge entrevistas conmigo, un artículo del genial escritor Carles Recio, autor de una obra en valenciano, que por ser lengua latina es comprensible por todos, sobre todo por los que hablais catalán y/o mallorquín. Se titula "Una historia valenciana amb PUMBY", y, lógicamente está ilustrada página a página con mis dibujos que no necesitan traducción !Hasta los tailandeses los entienden!. Está publicada en tres tomos por Edicions Camacuc (*). No falta otra presentación de mi obra, y, por si fuera poco, Edicions Bromera de Alzira prepara una edición de una historia de Carles Recio "Un heroi modern" con PUMBY y sus amigos, también va ilustrado por mí y posiblemente se hagan ediciones en castellano y otras lenguas. Trata de la aventura de un niño con el síndrome de Down, y quizás hagamos otras sobre otros discapacitados, autistas, minusválidos, etc.*

J. S. - *...Paro media hora para tomar aire y sigo. Hay entrevistas mías en radio, televisión, artículos en prensa y revistas especializadas. Os estaba hablando del Nº de Comicguía dedicado al 50 Aniversario del SOLDADITO PEPE. Para terminar diré que lleva una historieta inédita mía, con dibujos míos, y de otro dibujante que ya está dando de qué hablar: Francisco Nájera y otras muchas cosas; y ahora (tras 24 horas de reposo) vamos !Por fin! al asunto,* **KUASAR P** *(Espero que sin interrupciones).*

J. S.- *... 24 horas después.!Vaya! Me temo que no va a ser posible el que no haya interrupciones. !Ahora recuerdo que en el libro* **Historia del tebeo valenciano** *que editó (y publicó en fascículos) el diario* **Levante/EMV** *hará unos tres años van también unas declaraciones mías en una entrevista con Alfonso Cervera amén de una larga semblanza de mi obra por los hermanos Porcel, todo ello ilustrado con dibujos y fotografías, no sólo míos, sino de otros muchos autores gráficos e la moderna escuela valenciana. Creo que aún quedarán ejemplares en la administración de* **Levante EMV** *(**), pero si no, Tadeo Juan, el editor de* **Comicguía** *(***) os podrá informar o proporcionar lo que necesiteis.*

M. T.- **Vayamos pues, por fin, tras este largo paréntesis, o Publireportaje, al centro de la cuestión...**

J. S.- *... Ya metidos en harina, de otro costal, los personajes de KUASAR P (algunos de los cuales y sus objetivos presento en el primer numero de la serie) no pretenden emular ni anular la labor hecha por ellos mismos, en la etapa precedente (aún se publican, sobre todo en* **Camanuc** *y* **Bromera**). *Se trata de una evolución, de una maduración de los mismos personajes, de una adaptación a los gustos de los jóvenes que conviven en una sociedad mucho más avanzada y evolucionada que lo era la época en que vieron la luz por primera vez.*

Pretendo crear nuevas dimensiones y puntos de vista para que puedan desenvolverse en un universo más amplio y con infinidad de posibilidades de surgir situaciones, emocionantes, divertidas, suavizando los momentos dramáticos y con el siempre estimulante espectáculo de bellos animales, la mayoría con espléndidas anatomías femeninas y hercúleos especímenes masculinos que aglutinan el poderio de todos los superhéroes habidos y por haber. ¡He dicho! (y lo he dicho de un tirón, dos horas de descanso para recuperar el aliento, ¡hala!).

J. S.- *... Bastantes más horas después y tras profunda reflexión repaso el rimbombante y variopinto párrafo anterior y hago una cura de humildad, ya que el competitivo mundo actual y con tantas figuras como he citado va a ser muy difícil abrirse un huequecito entre tanto genio de la pluma y/o del ordenador. No obstante lo intentaré con mis modestos medios de artesanía y trataré de ofrecer un producto trepidante y con acción continua y la divertida y sugestiva presencia de las* **Monsters Girls** *y otros personajes, sin descuidar efectos de sorpresa y alusión a temas de rabiosa actualidad, cosa que creo haber conseguido ya en los episodios terminados.*

M. T.- **Háblanos un poco de los personajes.**

J. S.- *... Debo destacar al trío protagonista:* **Kuasar Pumby**, **Blanquinova** *y el* **Profesor Chivetrón Tonante**, *que (a quienes los conozca) recordarán a mis anteriores personajes, pero que se mueven en un universo alucinante, paranóico y de infinidad de matices sicodélicos y potpurriplanéticos efectos de interdimensionalidades concatenaciones, sintéticas y chipiritifláuticas... ¡Vale, vale! Sí ya no sé qué ditirambos inventar, pero cuando me leáis, veréis que me he quedado corto y espero además que la cosa vaya in crescendo.*

M. T.- **¿Cómo va la producción de la serie?**

J. S.- *¡Bien! Espero no defraudar a quienes me expresen su confianza, si bien estoy abierto a toda clase de sugerencias y, en lo posible, acogeré a quellas que interesen al mayor número de lectores.*

M. T.- **¿Qué planes tienes para ella?**

J. S.- *Adaptarme a las situaciones cambiantes de los gustos juveniles, sobre todo, y añadir en todo caso personajes de increíbles capacidades y de profunda humanidad que bajo una apariencia a veces estrambótica, espectacular y estrafalaria, atraigan al lector hacia un universo emocionante y divertido. Por ejemplo he aquí el nombre de algunos de los primeros secundarios de la serie: Sandrágora, Sulfurcia, Las Hadas Diminutas, Las Mariposas radiantes, el Mundo Energaka..., El gran Enfisema..., El Cyberneptukroom, La Doctora Pulpa de tamarindo, Las Lobas de Mar, el..., los...*

M. T.- **Algo que añadir tras la concesión del Gran Premio del Salón. Ello te hará preparar una gran**

exposición en la edición Nº 15, ¿será 1997 El Año Sanchis?

J. S.- *¡Pues sí! Y es que tantas entrevistas atiendo que, en el fondo me halagan, pero oo que deseo es dedicarme a mi auténtica misión, que es la de seguir escribiendo y dibujando una historia que será el asombro de las generaciones actuales y futuras...*

RECONOCIMIENTO EN EL 14 º SALÓ DEL CÓMIC

M. T.- **Se me ocurre que podrías decir algunas palabras acerca del Premio que te concedieron en el reciente 14º Saló Internacional del Cómic de Barcelona, 1996...**

J. S.- *¡Pues que si el Trofeo llega a ser de oro, me forro! No creo que pese menos de cinco kilos. Hablando en serio, es un magnífico premio, que creo que, economicamente, comporta una dotación, de la que aún no he visto un duro, pero que creo, no fallará pues los amigos del Saló son unos señores muy serios. ¡estoy muy contento!*

M. T.- **No hubo una tentativa de hacer algo semejante en Valencia?**

J. S.- *Bueno, en realidad, nosotros lo que hicimos entre los años 1975-80 era una exposición, a la que concurrieron muchos artistas del cómic y la ilustración españoles y extranjeros, así como editores internacionales. En Barcelona, además de dar premios tan formidables, unos y otros han instalado casetas, así como los libreros del cómic y manga.*

M. T.- **¿Crees hubiera causado impacto lo de KUASAR P?**

J. T.- *¿Cómo no? Si el amigo Diego Cara hubiese lanzado ya los dos números que se proponía, en lugar de liarse con ordenadores y gaitas, aprovechando el pretexto del Premio, hubiéramos agotado la edición ¡El amigo Carlos González de El Boletín, casi se ha quedado ya sin ejemplares de "Los Amigos de J. Sanchis" y del Nº 3 de Extras de El Boletín, dedicado al CAPITÁN MOSTACHETE... también vendió camisetas de PUMBY, que tuvieron una magnífica acogida.*

M. T.- **Bueno, ya sabes que el lanzamiento se realizará en septiembre...**

J. S.- *Entonces veremos qué pasa. Tengo entendido que van a salir mangas a la española a dosis masivas y a precios muy baratos. ¡La competencia será muy fuerte!*

M. T.- **¿Y a nivel de compañeros cómo te fue en el Saló?**

J. S.- *¡Magnífico! Saludé a muchos que hace años que no veía: G. Iranzo, Brocal Remohí, José Ortiz, Sento... Fui con Karpa, por el camino encontré a Rojas, allí estaba Espallardo, F. Nájera, Monte Blanco y otros genios ¡Fueron dos días en volandas, de un lado a otro. Sin apenas tiempo para descansar! Quizá ha sido, hasta ahora, lo mejor del Premio, torfeo aparte.*

M.T.- **¿Hubo conferencias de Prensa?**

J. S.- *¡Ya lo creo! Incluso hablé de mi manga-cómic lamentando no poder dar más detalles, pues todo depende de las fechas en que nuestro editor se decida al lanzamiento. Espero que su lentitud sea positiva, si no...*

M. T.- **En general, ¿te trató bien la prensa?**

J. S.- *¡Estupendamente! Por lo que se refiere a la mayoría no faltó quien me acusara de "cargar" contra el cómic actual, pese a que yo sólo me referí a los que publicaban exceso de violencia y pornografía dura, reconociendo, no obstante, que sin esos elementos es muy difícil vender hou en día. Pero se pueden suavizar algo los elementos, digo yo. Sobre todo de cara a la infancia.*

M. T.- **¿Algo más? Te supongo contetísimo con el Premio...**

J. S.- *¡Sí! No faltó el periódico despistado que aludió al "perro" PUMBY, ni al que se hace ¡todavía! eco de las trasnochadas opiniones de quienes se atribuyen la "creación" de algunas de nuestras creaciones. Y no era un periodicucho sino uno de los mayores rotativos del país...*

M.T.- **¿Es que no se reconoció en su tiempo vuestra autoría?**

J. S.- *¡Sí! Pero la envidia va por libre y no faltará algún "despabilado" que diga: "Mire Usted El Quijote lo creé yo, pero un tal Miguel de Cervantes le dio su personalidad definitiva... " Y como la gente -y algunos/as periodistas- se lo tragan todo, sin pruebas ni nada, pues ¡hala! ¡El asunto va a misa y se acabó!*

M. T.- **Parece algo ridículo...**

J. S.- *¡Y lo es! Pero no tengo ganas de estropear la entrevista. Qude aquí mi gratitud a todos los que me habéis apoyado. Y a los envidiosos, ¡resignación! Pero sólo triunfa lo que vale.*

M. T.- **Para ir finalizando, ¿Puedes contarnos algo alegre y positivo para culminar tu satisfacción, tanto por el Premio recibido como por tu feliz estancia en Barcelona?**

J. S.- *Sí, desde luego, pero me pone frenético que mezclen mi nombre con el de alguno de estos oportunistas que, incapaces de ganar medallas, se ponen la ajenas con el mayor descaro ¡Y luego quieren que esté uno contento y feliz!*

M. T.- **Pero lo estás, ¿no?**

J. S.- *¡Ya lo creo! Fíjate, ¡rezumo alegría por todos mis poros! El encuentro con Juan Rubí, un muchacho minusválido de Rosas, que acudió al Saló con su silla de ruedas fue de los más emotivos. otro momento cumbre fue el del discurso de Tunet Vila durante la cena, otro homenajeado por "El Boletín", pues días antes yo también había recibido una placa similar a la suya, ilustrada por Espallardo, en un céntrico restaurante de Valencia. El inspirado discurso de Tunet que, en broma, dijo palabras muy serias, me sirvió de base para el mío, terminando la cosa en un cordial diálogo.*

M. T.- **¿Te habrán quedado ganas de volver el año próximo, ya con exposición y las nuevas obras publicadas?**

J. S.- *¡Así es! El ambiente en Barcelona es fenomenal y si, consiguiéramos algo parecido en el resto de España, otro gallo le cantaría al cómic, que yo creo que va a más.*

M. T.- **Así lo deseamos todos, que la crisis dichosa se haya superado y el tebeo recobre su lugar propio.**

J. S.- *Al cabo de las últimas décadas y tras la muchas vicisitudes pasadas... Vivir para ver.*

Todos nosotros estamos ya ansiosos por ver publicados los primeros cuadernos de KUASAR P, los que han visto y leído la primera serie de episodios, aún en las manos de su creador, no tienen palabras de elogio suficiente. ¿Os interesa a vosotros entrar en el fantástico mundo de Kuasar P, Blanquinova, etc.?

(*) **Edicions Camacuc**; C/. Arquebisbe Olaetxea, 18 bajo; 46017 VALENCIA.

(**) **Diario Levante/EMV**; C/. Traginers, 7; 46014 VALENCIA. Tel 96/ 3992200

(***) **Comicguía**; C/. Editor Manuel Aguilar, 17, 7º; 46001 VALENCIA.

PRESENTACIÓN
SUPERDOTADOS LOS HAY EN TODAS PARTES, COMO EL PADRE DE FAMILIA QUE CONSIGUE LLEGAR VIVO A FIN DE MES. LAS OFICINAS, LLENAS DE HOMBRES-ARAÑA, ANSIOSOS DE COPAR LOS MEJORES PUESTOS. SUPER PEREZ Y SUPER GARCÍAS, ÉMULOS DE MI SUPER PUMBY, SE ABREN PASO EN LA VIDA COMO PUEDEN ¿PARA QUÉ HABLAR DE EROTISMO? YA SABEMOS QUE LA GENTE VA A LAS PISCINAS EN ABRIGO Y A LAS PLAYAS EN CHAQUÉ, PERO NO SE NOTA Y LUEGO SE VE LO QUE SE VE. ESPERO QUE LAS MONSTER GIRLS QUE OS PRESENTO Y LOS DEMÁS PERSONAJES SEAN UN PÁLIDO REFLEJO DE LA REALIDAD ACTUAL ¡ATENCIÓN, PUES!
TINTA CHINA
©J. SANCHIS
KUASAR PUMBY
BLAN-QUI-NOVA
LOS MAS FANTASTICOS SUPER HÉROES SE ENCARNARÁN EN NUESTRO AMIGO, PARA HACERNOS PASAR UNOS RATOS MEMORABLES DERROTANDO A LOS DIABÓLICOS INGENIOS Y ENEMIGOS QUE ACECHAN EL FANTÁSTICO MUNDO DE LAS BLANQUIRIAS ¡LA EMOCIÓN ESTÁ SERVIDA!
ADEMÁS DE ACOMPAÑAR A KUASAR P. EN LA MAYORÍA DE SUS AVENTURAS, NO DUDA EN ARRIESGAR SU ESCULTURAL FIGURA LUCHANDO A SU LADO. A VECES, INCLUSO SE TRANSFORMA EN UNA BLANQUITRONA DE AUPA
EL CIENTÍFICO, GRACIAS A CUYO RAYO MUTICOLOR HACE QUE KUASAR P. PUEDA LIBRARSE DE SUS PODEROSOS ENEMIGOS EN UN UNIVERSO HOSTIL Y DESTRUCTIVO
CHIVETRÓN TONANTE
SANDRAGORA
PRIMITIVA, APASIONADA VALIENTE, INGENUA E INTELIGENTE. CELOSA DE CHIVETRON Y UNO DE DE LOS MAS DESTACADOS PERSONAJES DE LA HISTORIETA ¡YA LO VEREIS!

PRESENTACIÓN - 2
MARIPOSAS RADIAN-TES
LO DE MUTANTES SERÍA UNA EXPRESIÓN MUY GASTADA, PERO POCO PARA ESTOS MARAVILLOSOS ALIADOS DE NUESTROS HÉROES EN SU LUCHA CONTRA EL MAL ¡TENEMOS QUE VERLAS EN ACCIÓN PARA MARAVILLARNOS! TODO CUANTO OS PODRÍA CONTAR AQUÍ SERÍA UNA PALIDA MUESTRA DE SU FANTÁSTICA REALIDAD!
SULFURCIA LA ZORRA LLAMEAN-TE
JO, JO JO!
CON QUE OS DIGA QUE DE MOMENTO, AL MENOS, ES LA MALA DE LA PELÍCULA, ES SUFICIENTE. LO DEMÁS LO IREMOS VIENDO SOBRE LA MARCHA ¡SU PERFIDIA SUPERA TODO LO IMAGINABLE!
LAS MICRO-TRO-NAS
LAS DIMINUTAS AMIGAS DEL PROFESOR CHIVETRÓN NOS HARÁN PASAR MÁS DE UN RATO AGRADABLE. A LA VEZ DIVERTIDAS Y DINÁMICAS, SERÁN DE UNA INESTIMABLE AYUDA EN LAS INTERMINABLES CONTINUAS Y ARRIESGADAS PERIPECIAS DE NUESTROS SUPER HEROICOS PERSONAJES ¡NO OS LAS PERDÁIS, AMIGOS!
LOS ROBOTS GIGANTES Y EL PERSONAJE IN-COGNITA
VA A SER IMPOSIBLE DETALLAR TODOS Y CADA UNO DE LOS EXTAÑOS SERES QUE LLENARÁN ESTAS PÁGINAS PERO EN ESTA SUCINTA RELACIÓN NO PODRÍAN FALTAR LOS MÁS TERRIBLES Y DESTRUCTIVOS ENGENDROS Y SU INCOGNITA ¿QUIEN FABRICA ESTOS GIGANTESCOS ROBOTS Y PARA QUÉ? ¡SERÁ UNA GRAN SORPRESA PARA LOS QUE LLEGUEMOS HASTA EL FIN... SI NOS DEJAN TALES MONSTRUOS!
JO JÓ JO JO

¿EL PRIMER "MANGA" español?

A tenor de la campaña de promoción de SUEÑOS, de Rafa Sousa y Javi Sánchez, lanzados por Glenat a finales del 94 como "primer manga español", se les entrevistó en el suplemento semanal Postdata del diario Levante/EMV el 5 de mayo de 1995, lo que dio pie a nuestro dibujante a que remitiese el siguiente texto, que apareció publicado en idénticas páginas el viernes 9 de junio del 95.

"Con este mismo título, sin los interrogantes, publica *Levante/EMV* en la página 9 del suplemento *Postdata* un interesante artículo de Adela Salguero, el pasado día 5 de mayo.

Ante todo felicitar a los dos jóvenes que han emprendido el difícil camino del cómic, con más espinas que rosas, ya me contarán. El cómic, vocablo inglés que ha venido a sustituir al de tebeo que usábamos en España para denominar a la literatura gráfica, se denomina *manga* en el Japón, como en Italia *fumetto* o en Francia *bande dessinée*. En España, además de denominarse así, en algún tiempo, si un chiquillo se gastaba una peseta en un tebeo, había un auténtico grama familiar, ¡con la falta que hacía el dinero para comprar algarrobas!

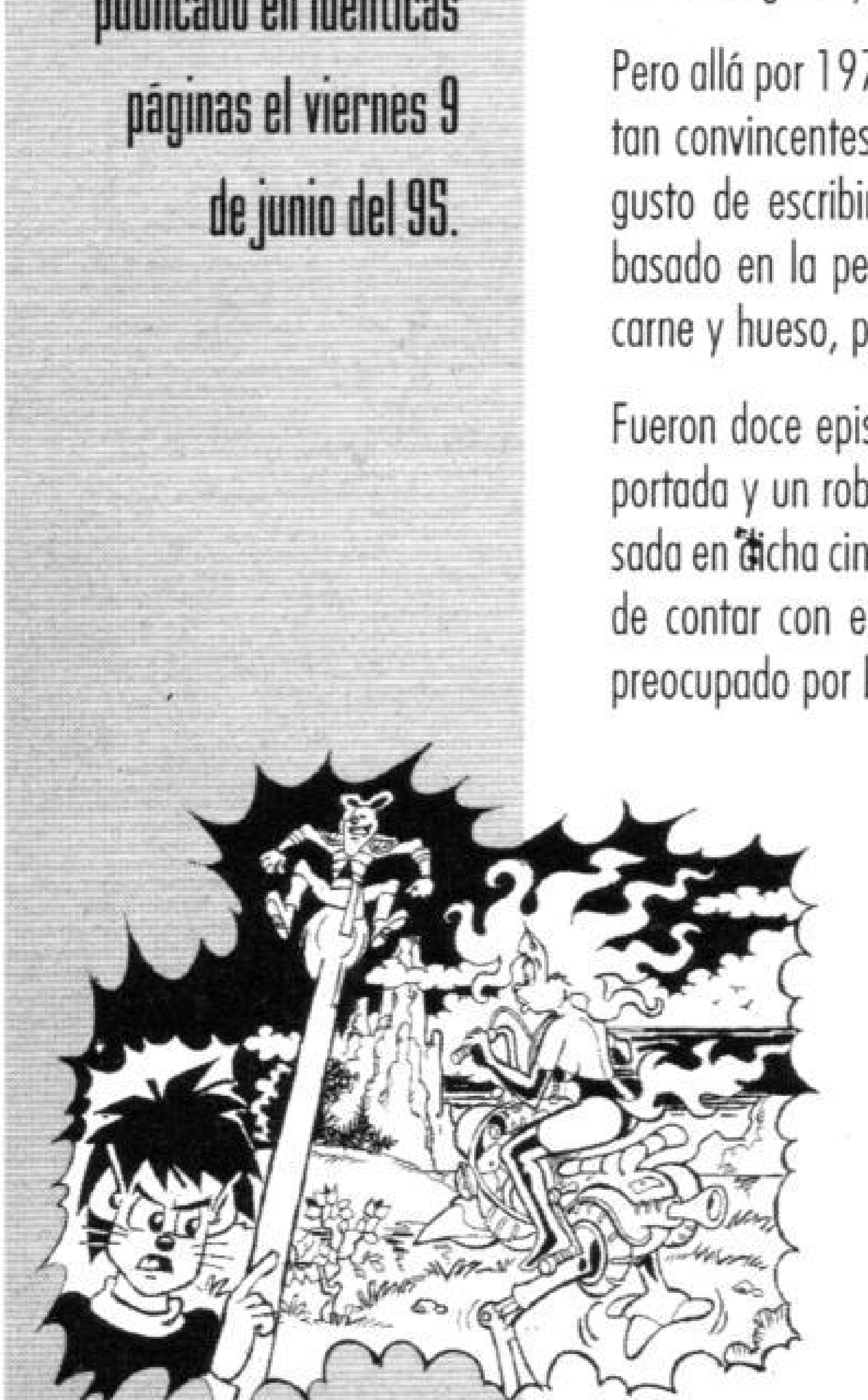
Y no digamos en los colegios. Una vez el maestro nos pilló uno escondido y lo redujo a confeti mientras los culpables teníamos que rezar el padrenuestro en voz alta.

Afortunadamente, la cultura se fue imponiendo y hubo maestro inteligente que hacía leer páginas enteras de Roberto Alcázar y Pedrín a sus alumnos con lo que éstos aprendían a leer y escribir mucho más rápidamente, dado su apasionamiento por estas historietas.

Hecho este preámbulo y volviendo al título de la presente, no seré yo quien les desilusione discutiendo la primacía de haber hecho un manga con los modernos sistemas del minivaquero ceñidísimo, el sueño erótico o el espectáculo tan en boga hoy en día.

Pero allá por 1977, cuando no contábamos con elementos tan convincentes, gracias a una censura feroz, ya tuve el gusto de escribir y dibujar un manga, quizá el primero, basado en la película Manzinger Z, con protagonistas de carne y hueso, para la editoria Edival y sus filiales.

Fueron doce episodios de dieciséis páginas a color más la portada y un robot recortable en cada número. estaba basada en dicha cinta y en los primeros números tuve el honer de contar con el ilustre guionsita Federico Amorós, muy preocupado por la parte literaria, pero lo mío era la acción y no ponía más texto que el indispensable. Por cierto, que fuimos al cine Goya, donde se presentó con honores de estreno. Aquí los protagonistas eran diferentes de la serie que pasaban por la televisión y tuvimos que ir a ver la película para ambientarnos.



Un enorme robot de cartón piedra que había a la entrada fue prácticamente desintegrado por la chiquillería. Tuve que comentar, si bien en el filme, Mazinger vencía, uno tras otro los poderosos robots del Dr. Infierno, había sido finalmente vencido por sus admiradores infantiles, ansiosos de llevarse a sus casas un trocito en el recuerdo de la película.

En ésta el *malo*, el aludido Dr. Infierno, crea un ejército de robots con el fin de dominar al mundo. Uno de éstos manda al fondo del mar el barco en que viajaba Tin-Yu, el protagonista. éste, único superviviente, con un grupo de amigos, construyen Mazinger para enfrentarse al poderío del malvado doctor y sus robots y vengar a los padres de Tin-Yu desaparecidos en el naufragio.

Tuve que caricaturizar a los protagonistas a mi manera y añadir escenas de acción para alargar la película en aquel precursor del *manga* y sacarme de la manga muchas escenas y robots no programados. Al fin, el robot bueno se carga a los malos y se destruye la base infernal junto con el doctor y sus acólitos. ¡La paz de los cementerios se impone y sus amigos regresan triunfantes! ¡Aleluya!

¡Ah! Pero no acabó ahí la cosa. En vista del éxito tuve que hacer toda toda una serie de treinta episodios más, entrelazados, pero independientes. Tuve que *resucitar* al Dr. Infierno y añadirle nuevos persoanjes como un medio hombre, medio robot, inventarme un guión inédito y seguir la pauta de la serie de televisión de destruir cada semana uno de los robots más destructivos que el maquiavélico doctor ponía en acción y que yo me tenía que inventar.

Finalmente, decidí que el final no fuera tan duro como el de la película. Hago que Tin-Yu encuentre rastros que le hacen sospechar que sus padres están vivos y consigue encontrarlos sanos y salvos en una isla desierta, donde fueron a parar tras el naufragio. En el ínterin una niña del grupo se ha convertido en una linda mujer y Tin-Yu en un arrogante mocetón y, con el idilio de los dos protagonistas humanos, termina la serie. Un *happy-end* que le da un optimismo de cara al futuro, del que carecen muchas series actuales. Espero que estos nuevos autores consigan enderezar el timón de la nave y desembarrancarla, recuperando el cómic para solaz de jóvenes y maduros. La tarea no es nada difícil.

Por cierto, que hacer unas veinte páginas semanales, sin contar con mis colaboraciones habituales, fue una labor que aún hoy me maravilla. Sólo Manuel Gago con sus varias series semanales, incluido su famoso Guerrero del Antifaz, superó esta labor. Pero claro, estos récords no los publica el *Guiness*. Confío que si Sousa y Sánchez no los superan, al menos dejen honda huella en el mundo del cómic... o manga, como prefieran."

José SANCHIS GRAU

por qué me dedico a esto de hacer viñetas, tebeos, mangas, etc…

Creo que fue Jesucristo quien dijo eso de que "la boca ajena sea la que te alabe". Vale. Creo que jamás en la Historia ha habido una explosión tal de artistas (muchos de ellos excelentes) que gracias a un medio de expresión tan popular hoy en día como el Cómic, Tebeo, Bande Dessinée, Fumetto, Manga, Historieta, Literatura Artística o Gráfica, han podido promocionarse. Pero me pregunto cuantos van a quedar habida cuenta la velocidad a que cambian los gustos, las modas, etc., la escasa o nula retribución, cuando no hay que poner dinero encima para ver su obra estampada; o bien dedicarse a otras actividades (los que pueden y quieren) como la Publicidad, que aunque parezca afín es algo muy distinto.

Yo como boca ajena, puedo alabar este hermoso plantel de jóvenes promesas, pues es raro el que llega a viejo dentro de la profesión, viviendo sólo a costa del dibujo. Otra cosa parecía ser antes, cuando cada estilo era auténtica novedad. Distintos eran Cifré o Conti; Vázquez o Karpa; Escobar o Ibáñez; Liceras o Nin. Todos arraigaban y hacía carrera y/o escuela.

Yo, incauto de mí, aterricé en ese mundo, entonces no tan revuelto como ahora, pero que ya empezaba a dar coletazos. Como tuve que ingeniármelas y trabajar para competir con esos monstruos del humor y del Arte Gráfico es algo que ni yo mismo me lo explico. Todavía coleaban ¡Y de qué manera! genios como Urda y Benejam (éste último dio en la diana con su FAMILIA ULISES, fiel retrato de la sociedad burguesa de la época que, aunque tuviera detrás un guionista poco conocido, pero tan genial como él, elevaron la historieta a la categoría de una candente crítica social). Estos autores reflejaban la época con tanto realismo que nadie ha podido desbancarlos jamás. Y decidí que lo mío era la fantasía, el evadirse de la realidad cotidiana, aunque muchas de mis historietas estuvieran inspiradas en ella, no tardaban en buscarles una salida o solución fantástica, aunque esto no quería decir que fuera irrealizable.

José SANCHIS GRAU
Valencia
2 de mayo de 1996

AQUÍ ESTÁN KUASAR P Y SUS AMIGOS

Estamos en un país fantástico poblado por seres animados, mitad animales, mitad humanos, allí se ha colado el misterio más refocilante. La tensión y el peligro atenaza a nuestros héroes. Kuasar Pumby un minino antropomórfico tendrá que enfrentarse a la malvada Sulfurcia, con ayuda de su mentor y auxilo el Profesor Chivetrón Tonante, todo un amante de la buena vida, los placeres y las ganas de preparar a nuestro héroe para la salvación de Blanquinova.

¿Resistirán los ataques de los fieros robots?, ¿Podrán con la furia embestida de los monstruos alados comerrocas? ¿Logrará Pumbitrón Hércules S- 27 derrotar a la pérfida Sulfurcia y su cohorte de guerreras salvajes? Fantasía, combates sin fin, emociones, amor, chicas lindas y ritmo frenético en cada cuadernillo cuatrimestral de 28 páginas, portadas a color, que ya se pone a la venta al simbólico precio de 200 ptas. ¿Te vas a perder esta maravilla original, hecha aquí por un talento español y tan lleno de gracia como de marcha sin fin? No olvides que la tirada es muy corta y deberás reservar tus ejemplares. Estamos ante más que un manga a la española, un tebeo lleno de humor, aventura, fantasía y mundos nunca vistos... una diversión única y original.

Si José Sanchis fuera japonés sería más adorado que el malogrado Osamu Tezuka. Conocereis cuando lo leais las razones de peso que decidieron al Jurado del último Salón Internacional del Cómic de Barcelona a otorgar su Gran Premio a nuestro autor. Y prestad atención amigos pues las productoras de dibujos animados, en cuanto conozcan KUASAR P, se querrán hacer pronto con los derechos de adaptación. Nada le vendría mejor para lograr la culminación de su fama y valor. Cuando lo leas sabrás por qué. Tú puedes ser uno de los primeros en conocerlo y apreciarlo.

¡¡¡LAS HERMOSAS MONSTER GIRLS DE J. SANCHIS AL ATAQUE...!!!

¡TODOS LOS SUPER HEROES HABIDOS Y POR HABER, EN UN SOLO HEROE!

El Hazard

el magnífico mundo

He aquí una interesante aventura donde se combinan los siguientes elementos: ciencia ficción, fantasía, humor, amor y misterio. Creado por Hiroki Hayashi y Ryoei Tsukimura -que ya habían trabajado en *Tenchi Muyo*- su nombre original en japonés *Shinki no sekai* ha sido difundido en los USA con el título de *El Hazard, the magnificent world*.

MAKOTO

JINNAI

NANAMI

El argumento está inspirado en *El Prisionero de Zenda* donde el protagonista es un doble exacto del monarca de un diminuto reino que es llamado para sustituir al incapacitado soberano con el fin de acabar con la conspiración que hay contra el trono. Con la famosa película tiene en común el situar la historia en un tiempo y un lugar que nunca existieron.

Narra la historia de tres estudiantes y un profesor que son transportados a un mundo de aventura y misterio muy atractivo cuyas ciudades son como las de los cuentos de las mil y una noches.

A continuación voy a presentaros a los principales personajes de esta historia, creados por Ryoei Tsukimura.

Los personajes

En primer lugar está el grupo de los terrestres:

• **Makoto Mizuhara**. Es un estudiante brillante, sus notas son excelentes y hace mejor que nadie cualquier cosa que se propone. Tiene un aspecto debilucho, pero es más fuerte de lo que podáis imaginar. Una vez en *el mundo magnífico* descubrirá su gran parecido con la princesa Fatora y se convertirá en su sustituto.

• **Masamichi Fujisawa Sensei**. Es el profesor de **Makoto** en el instituto *Shinonome*. Tiene unos treinta años, no está casado, fuma como una chimenea y es un bebedor empedernido. A pesar de las apariencias, es un profesor muy serio que siempre está pensando en sus alumnos.

• **Katsuhiko Jinnai**. Es el Presidente del Consejo Escolar en el instituto *Shinonome*. **Jinnai** está extremadamente celoso de **Makoto** por una desconocida razón y le considera su supremo rival. Es cruel, malo, engañoso y está siempre hambriento de poder y gloria.

• **Nanami Jinnai**. Es la hermana de **Katsuhiko** y al contrario que él, a ella le gusta **Makoto** (a pesar de que él no sienta lo mismo por ella). **Nanami** es algo avariciosa, siempre está cogiendo trabajos de media jornada para ganar dienro extra.

En el segundo grupo están los habitantes de *El Hazard*:

• La misteriosa y bella reliquia, cuyo nombre es un secreto, que se encarga de llevarlos *al mundo magnífico*.

• **Lune Venus**. Es la *Reina de Rostalia*, uno de los reinos de *El Hazard*. Es seria y bonita, su hermana **Fatora** ha desaparecido y está preocupada por ella. Su reino es atacado por los **Bagrom** (criaturas de todos los tamaños, parecidas a los insectos, controlados por **Diva**).

• **Ronz y Profesor Strelbow**. Son dos hombres al servicio de la *Reina*.

• **Diva**. Es la reina de **Bagrom**, el reino de los insectos. Es muy poderosa y cree que **Katsuhiko Jinnai** fue enviado por Dios y confía en él para dirigir sus tropas.

• **Alele**. Le encantan las chicas guapas; por esto se mete en muchos problemas.

• Las tres Sacerdotisas de la montaña *Maldun*: **Shera-shera**, **Aframann** y **Mismishtaai**.

Tras la presentación de los personajes principales de la historia, ahora voy a relatarles un resumen del primer capítulo: **Konsen no sekai**, *Mundo de confusión*.

El primer capítulo

Después de un terremoto, unas antiguas ruinas son descubiertas en el sótano del instituto *Shinonome*. **Fujisawa Sensei** pone una cinta para cerrar el paso alrededor de la zona y deja una botella de whisky.

Cerca del área, Presidente del Consejo Escolar **Jinnai**, asegura a las cámaras de TV que él ha descubierto las ruinas. Su hermano aparece y dice que es un fraude, preguntando si en verdad ha sido él o **Makoto Mizuhara** de 2º B. El resto del Consejo Escolar se vuelve contra **Jinnai**, no demasiado bien para afrontar su situación, comienza a ver carteles y posters anti-**Jinnai**. Recordando todando todas las horribles cosas que **Makoto** le ha hecho (ganar carreras, obtener notas más altas, ser mejor en clase de Arte, conseguir el últimi bocadillo a la hora de comer...) declara que no descansará hasta que su rival haya sido expulsado.

Fujisawa Sense*i* está ocupado limpiando, fumando y bebiendo, cuando el timbre suena. **Nanami Jinnai** le ha traído su merienda preparada para el té. Él piensa que es muy amable de su parte hasta que ella le dice cuánto cuesta. **Nanami** trabaja a media jornada vendiendo meriendas.

Jinnai le tiende una trampa a **Makoto**, lo atrapa

y está a punto de estrangularlo... cuando algo extraño pasa, hay un gran resplandor de luz y todo se detiene para **Makoto**. En el sótano -¡la reliquia de las ruinas está viva!- hay mucha luz y extraños sonidos. La estatua se abre y sale una preciosa mujer que dice haber estado esperando a **Makoto** durante diez mil años. Quiere contarle mucho acerca de *El Hazard*, pro no hay tiempo y su magia comienza.

Como es tradicional con las mejores magias, el instituto explota y toda la gente que había en el sótano es transportado a *El Hazard*. **Makoto** se despierta en un gran bosque. **Fujisawa Sensei** está cerca, con el plato y la taza de la merienda todavía en las manos. Piensa que todo eso es muy interesante pero que deben regresar al instituto. **Makoto** pregunta cómo, porque el lugar no parece la tierra. El profesor lo soluciona diciendo que se lo preguntarán a alguien, se termina su merienda, enciende un cigarrillo y trágicamente descubre que su botella de alcohol ¡está vacía!

Un grito le saca de su amarga tristeza. proviene de una mujer a la que persiguen una docena de grandes insectos, y que están a punto de atacarles a ellos. Con alucinantes poderes (que sorprendentemente no sabe dónde los saca), y *"el ataque del puño borracho"*, **Fujisawa Sensei** dispersa a los visitantes. de alguna manera, venir a *El Hazard* lo ha tgransformado en un superhéroe. Las doncellas de la mujer la rodean y su ayudante, **Ronz**, agradece a los rescatadores el haber salvado a su *Reina* de los malvado *Bagrom*.

Todos se sorprenden al ver a **Makoto**, le llaman **Fatora** y corren hacia él preguntándole dónde ha estado. **Makoto** trata de explicar que se equivocan, él no es **Fatora** y **Fujisawa Sensei** pregunta si saben el camino hacia el instituto *Shinonome*, o al menos Japón. Ellos no lo saben, pero quizás **Strelbow** sí.

Intercambio de papeles

Abandonan el lugar y se dirigen a la ciudad, con muchas torres y minaretes que les recuerda a los cuentos de *Las mil y una noches*. Van a palacio. **Fujisawa Sensei** dice que deben regresar a casa antes de que se le acaben los cigarrillos. **Strelbow** está asombrado de que procedan de otro mundo, pero no les puede ayudar, no sabe cómo volver a él. Después de hablar un rato, vuelven con la reina y les enseña un retrato de **Fatora**, que es la desaparecida hermana pequeña de la *Reina* y se parece mucho a **Makoto**. La *Reina* le pide que ocupe el lugar de **Fatora** para una reunión del día siguiente, y él se opone violentamente, ¡es un chico y no puede hacer de chica!

Mientras, **Katsuhiko Jinnai** está de mal humor, perdido, sólo y está siendo perseguido por los insectos *Bagrom*. Pero y... ¿**Nanami**? está en el medio del desierto -cansada- encuentra un oasis. Se pregunta dónde está, qué ha pasado, a dónde es mejor ir... ¡No tiene dinero, nada! ¿Qué debe hacer?

Un cansado **Makoto/Fatora** se echa en la cama tras un exhausto día. No para de repetirse que él es un chico, no una chica. Para colmo de males alguien sube a su cama con él, ¿quién? Una chica...

María Aránzazu GONZÁLEZ MARÍN

TODAS LAS ILUSTRACIONES
© PIONEER LDC/AIC.

entremos en el fa
AKIRA TO

Apunto de enfilar la recta final en España del fenómeno editorial de la década en cuanto a tebeos se refiere, DRAGON BALL, a pesar de la censura de sus proyecciones por algunas televisiones autonómicas -con Canal Sur en cabeza, olé- es hora de dar un repaso a la mágica creatividad del genio que dio con tales creaciones. Porque Toriyama posee un mundo propio lleno de fantasía, ingenuidad, picardía y un encanto especial; sin malicia ni violencia gratuita.

© DE TODAS LAS ILUSTRACIONES AKIRA TORIYAMA/SHUEISHA.

Es hora de que demos un repaso a lo que fue su carrera, antes de DB. Y hacerlo cuando parece que Planeta-De Agostini se dispone a recuperar algunas de sus primeras, y muy creativas obras, aunque aún persiste la duda de si esa edición abarcará hasta su -por muchos, entre ellos nosotros- su más lograda saga, DR. SLUMP ó ARALE.

Cuando pulía los comienzos de su obra mayor, sí DRAGON BALL, Akira Toriyama se encontraba pletórico de ideas y lleno de proyectos -muy al contrario que ahora, cuando parece estar en barbecho, hastiado de tanta reiteración con DB... pero esa es otra historia. Siguiendo con el pasado, tras unos inicios en la publicidad, a mediados de los años 70 Tori se incorporó con sus primeras creaciones, aquella ingenua y balbuciente WONDER ISLAND en 1978 al *Shonem Jump.*

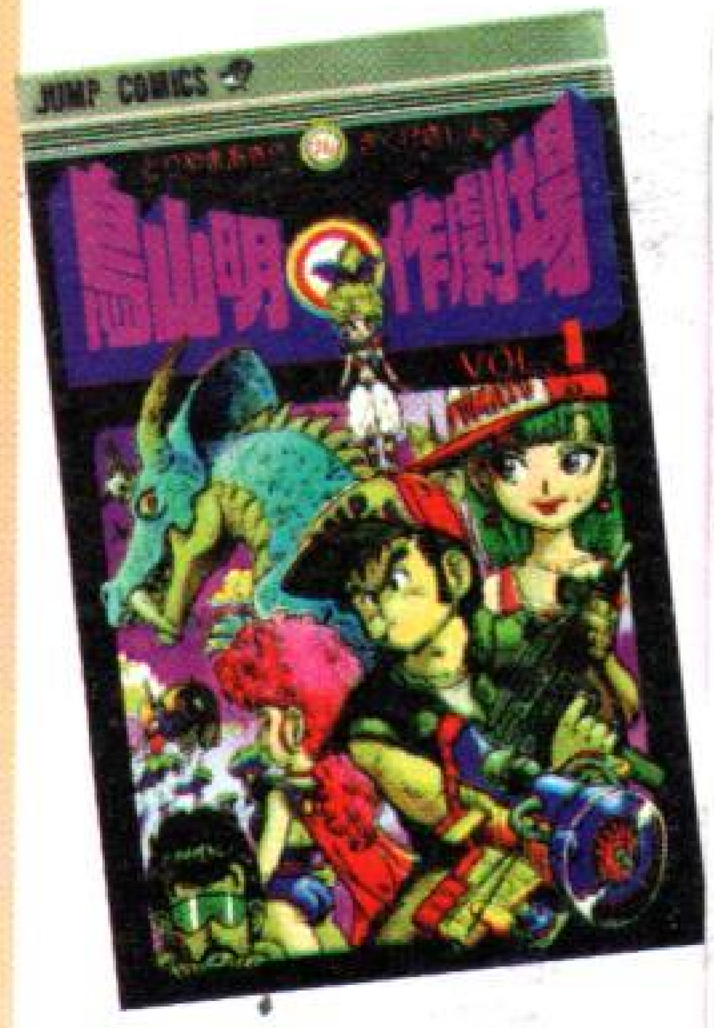
Sus primeros trabajos, Dr. Slump

Allí, como para ir probándose en recursos de lenguaje dentro de la historieta daría vida a varias historias cortas y series de prueba, que al no calar quedaron como ensayos y tanteos cortos: las simpática pareja de taxistas futuristas y alocados POLA & ROID; MAD MATIC un aventurero espacial truculento y enamoradicto; la geniecilla malandrina CHOBIT que mete a su dueño en cada lío de órdago; y en estos años dio vida al extraño mundo del DR: SLUMP, era 1980, y a la par que seguía realizando estos relatos breves de prueba, ya se lanzaba a ir creando un universo propio lleno de sorpresa. Allí en **Villa Pingüino** el mujeriego **Dr. Sembei Norimabi** da vida a una poderosa muchacha cyborg, o androide, que bautizará como Arale Norimaki, poseedora de enorme fuerza y con algunas deficiencias visuales graves...; allí habita junto a ellos el dragón, o seudo-dinosaurio apelado **Gachan**, poseedor de un voraz apetito, y la **Stra. Yamabuki**, profesora de la escuela, e instructora de Arale, auténtico amor desatado del Dr. Sembei.

En la escuela están los amigos de ARALE: **Taro** con pinta rockera, su hermano **Pisuke**, **Akane** una chica de humor especial y **Obokaman** otro androide destinado a ser la réplica de Arale, su némesis, pero que cae irremediablemente en sus redes, enamorándose perdidamente de ella.

Era tanto el encanto de la serie que los poderosos dueños de la Productora de dibujos animados Tôei se decidieron y propusieron llevar a la pequeña pantalla este retablo surrealista y descacharrante. La serie se inició en 1981 y duró hasta los 246 episodios, que sí han sido emitidos en las autonómicas, aunque en algunas muy de refilón y sin recuperarlos todavía de una forma seria y en horario apropiado para su éxito; aún están a tiempo, desde luego.

...ntástico mundo de ...ORIYAMA



La historieta duró en el *Shonem Jump* hasta el 85, aunque Toriyama la tuvo que abandonar ante la fama desatada pro DRAGON BALL, comenzada un año antes.

Antes de Dragon Ball

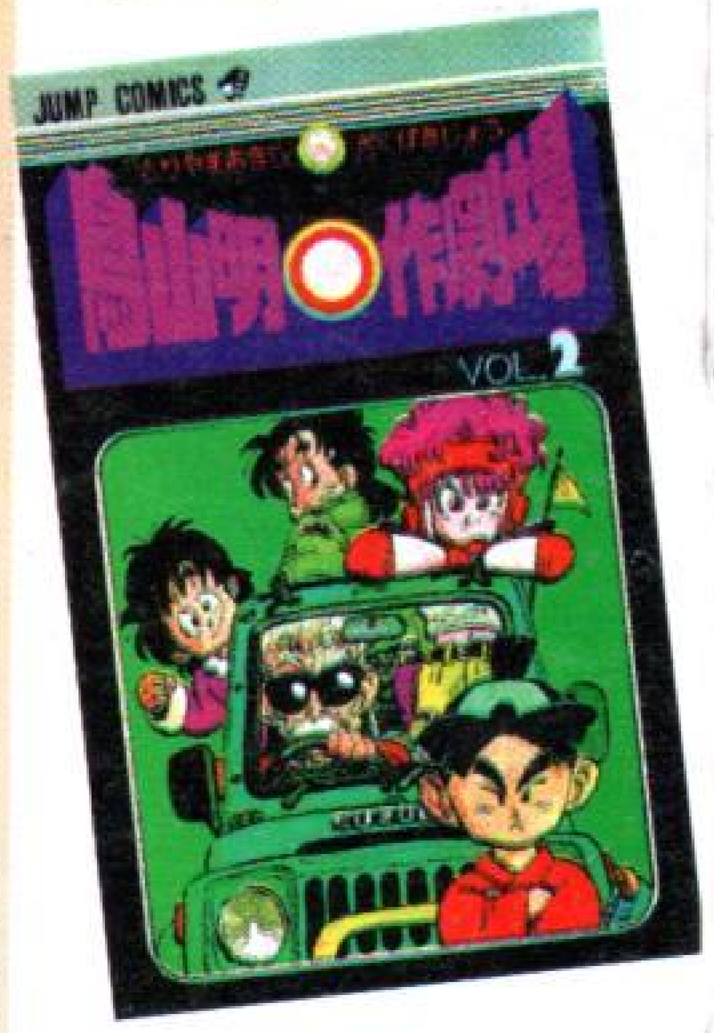
Simultaneando su primer éxito con DR. SLUMP Toriyama iba realizando, como válvula de escape y prueba de estilo, distintos relatos de mayor o menor extensión, pero mayoritariamente de tono fantacientífico juvenil. ESCAPE y PINK sobre un par de agentes fantásticos en luchas con dragones y malvados de un extraño planeta, la aventurera FLECHE JUMP, proyecto de mascota para el semanario... el anciano aventurero de la velocidad SONCHOH y sobre todo el ninja valeroso KARAMARO KUN y DRAGON BOY, dos chicos muy parecidos, que luchan por liberar pueblos, princesas y chicas desvalidas y amenazadas... Estos son el más directo precedente de lo que luego, casi de inmediato sería DRAGON BALL.

Aunque las pruebas de Toriyama no sólo eran de personajes ni de historias sino que Toriyama en cada página y en cada relato se planteaba una renovación completa de su dibujo. En unas más barroco, en otro lograba hallazgos con el uso del color (ESCAPE), en otras planificaba y limpiaba el trazo como si de un dibujo animado directo se tratase... Sus ganas de aportar y crear eran muchas, algo que visto desde hoy lamentamos haya aparcado, ojalá momentáneamente.

Todos estos relatos fueron recopilados en dos tomos, el primero con fecha 1983 y el segundo cinco años más tarde, formando un conjunto,imprescindible, titulado **Akira Toriyama Maru Sakugekijo**. Cuyos derechos de autor está negociando en estos momentos Planeta-De Agostini, y que debería de publicarse directamente en tomos, aunque se perdiesen las páginas e ilustraciones en color...Otro cantar en la carrera de Tori ha sido su conocida participación en el diseño de personajes para videojuegos, como los que dieron lugar a FLY (Dragon Quest).

Para *Tori* nos invita a entrar en el mundo del dibujo

Mientras iba realizando todos estos episodios y series de mayor o menor extensión, A. Toriyama ha ido entregando al editor, para publicar de relleno en las páginas del Shonem, diversas páginas de guasa y tono autocaricaturesco, sobre cómo realizar una historieta; otras aportando comentarios irónicos sobre lo descrito en las páginas, y en su mayor parte de tono didáctico sobre cómo realizar historietas, el momento y la creación de personajes, la ambientación acorde a una historia, etc. La primera entrega de estas páginas, junto con diversos consejos, trucos y el comentario sobre trabajos de dibujantes noveles y sobre páginas remitidas por los más jóvenes, fue recopilada en 1985 con el título de **HETAPPI** y aquí traducido como **AKIRA TORIYAMA, Taller de Manga**. Y en ella ya figuraba acreditado como colaborador su principal puntal en el Estudio Bird, **Akira Sakuma**.



El muy interesante tomo de 184 páginas en blanco y negro, editado por Shueisha, y reeditado cuatro años más tarde, será publicado por Planeta-De Agostini en las próximas semanas, como novedad central del II Salón del Manga. Esperemos que cuente con una mínima acogida capaz de abrir el interés hacia la publicación del resto de obras inéditas de ese genio original y pletórico llamado Akira Toriyama; y mientras esperar que se decida a crear nuevas series y volver al manga, terreno en el que ha acreditado una trayectoria de inigualable creatividad.

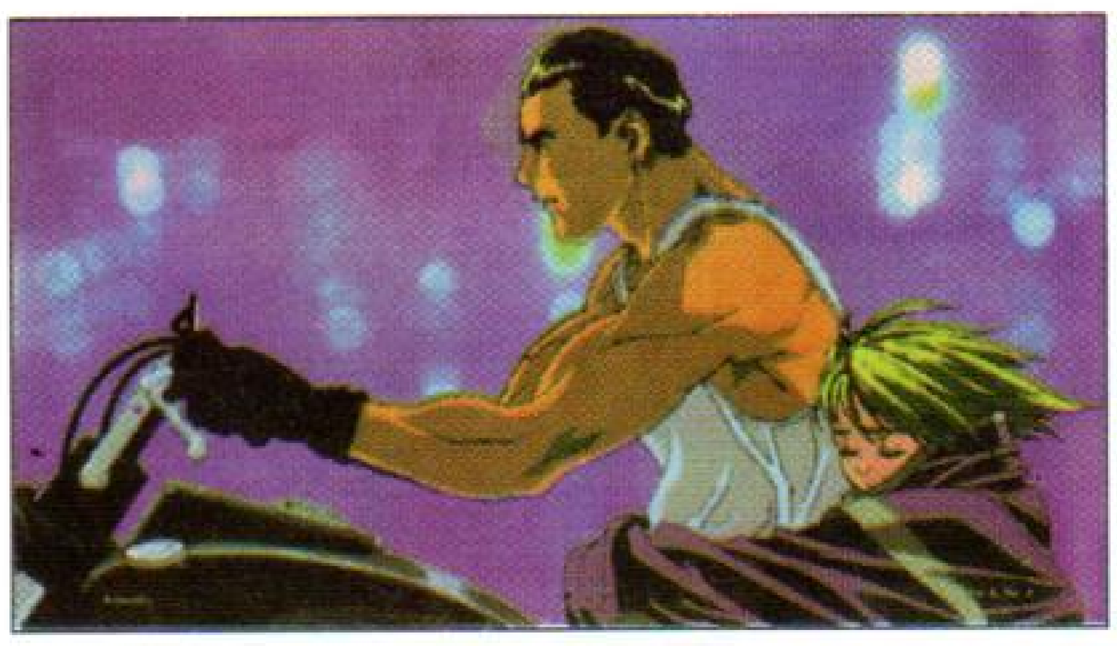
Sebastián TUDELA

ARMITAGE III

un animé a tener en cuenta

Acaba de llegar a los USA con excelente éxito de ventas -se ha colocado en los primeros lugares del Top 10 en su versión doblada- la última joya de **Hiroyuki Ochi**, una auténtica joya para los que aman la ciencia ficción en imágenes. Sobre las especulaciones que se han realizado sobre su contenido el propio director aclara en *Animerica* que "no es una directa copia de **Blade Runner**", sino que está inspirada en la obra en la que Ridley Scott se basó para ella, el libro de Philp K. Dick, *Sueñan los androides con ovejas marcianas.*

Se tratará de un argumento de tipo policiaco, desarrollado en varios episodios, tratando sobre las luchas de los humanos y lo androides en un planeta rojo...Esta tercera entrega, donde se revelan las bases para las que fue creada Armitage, y cómo el Dr. D´anclaude está prisionero, el fiel Roos le ayudará a luchar contra la armada de robots terciarios del gobierno marciano... En una trama apasionate y sin respiro, que no será la última pues ya se espera la cuarta, y última recopilación norteamericana de 2 horas: ARMITAGE IV, que recogerá las cuatro últimas OVA, con nueva sonorización en dolby-surround. Esperemos que los editores de Pioneer en España no dejen pasar por alto la edición de esta interesante serie.



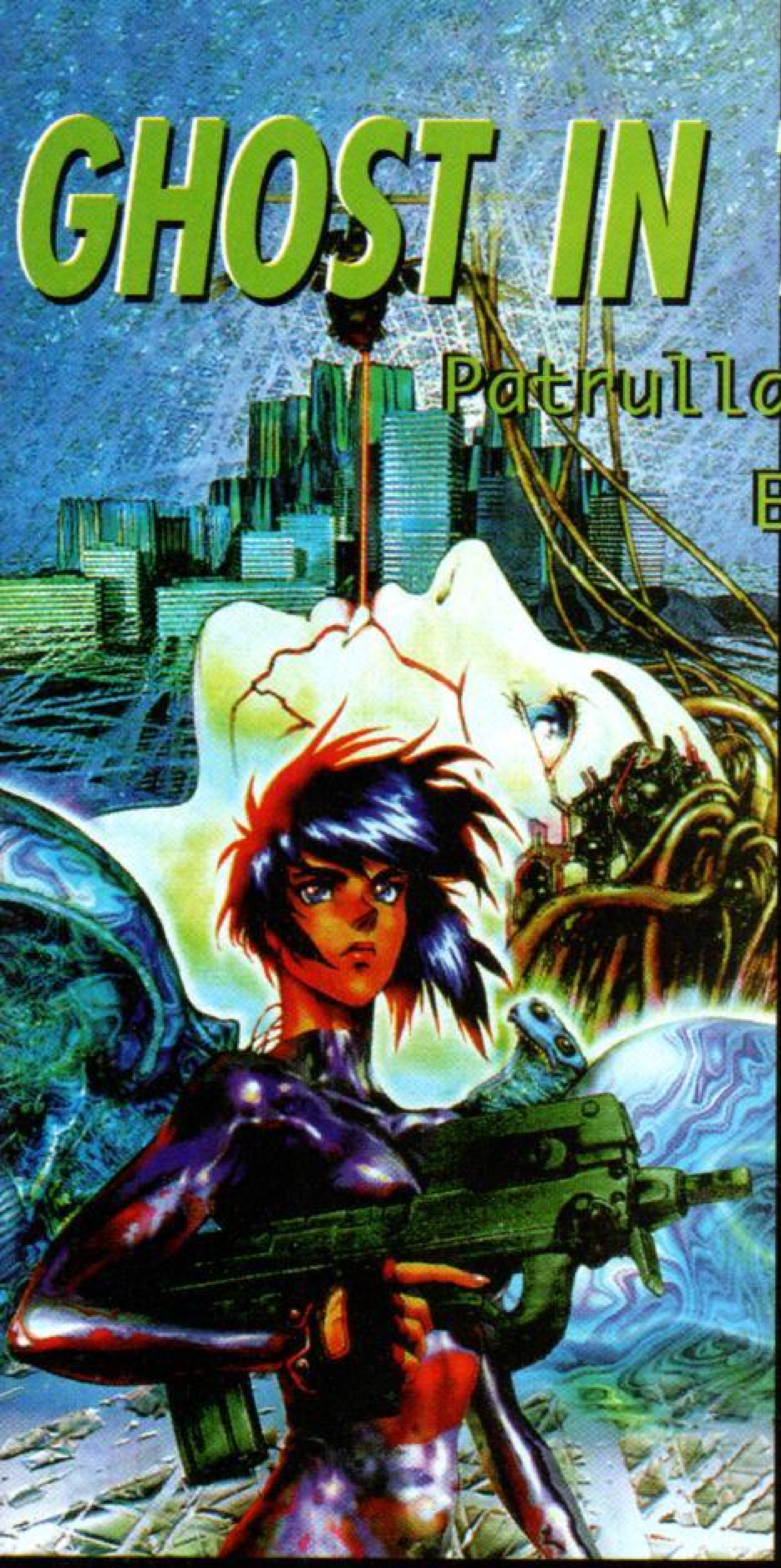
ARMITAGE.
© PIONEER

una publicación a seguir

© PROTOCULTURE
ADDICTS
1996

FLASHES

GHOST IN THE SHELL



Patrulla Especial Ghost
El animé del año

Se veía venir ya desde el mismo proceso laborioso y lleno de cuidados de su meticulosa producción. El largometraje con la adaptación de GHOST IN THE SHELL, ha tenido una gran acogida en los centenares de cines en los que se proyectó durante el invierno pasado dentro del territorio norteamericano y canadiense. Tanto fue así que cuando se puso a la venta en vídeo, a finales de marzo, rápidamente su versión doblada - difundida a un precio de 19, 95 $- alcanzó el primer puesto en las ventas, por encima de la última cinta de RANMA (*HARD BATLE: UKYO CAN COOK*), y quedando en tercer lugar la versión subtitulada en inglés, vendida a 10 $ más que la doblada.

Un motivo más para impacientar a la gran legión de seguidores del mundo de Masamune Shirow que ya desesperaban de tener datos concretos de su edición en castellano. Bien su paciencia ha merecido la pena, este próximo mes de octubre, concretamente el día 11, -coincidiendo con el II Salón del Manga y del Anime- Manga Vídeo la sacará con todo tipo de promoción y a bombo y platillo. Para que abráis boca he aquí algunas de su más impactantes escenas.

© 1995. MANGA VIDEO. BANDAI VISUALS.

El *otaku* siempre está buscando incesantemente medios asequibles, en lengua, rapidez y coste económico, capaces de saciar sus ansias de información, y de búsqueda de nuevos datos sobre las series, los animes, los dibujantes o los temas de la cultura japonesa que le falten en sus muy abundantes fuentes de información.

Desde hace dieciocho años la publicación bimestral canadiense *Protoculture Addicts* cubre el vértice formado por informar, documentar e investigar sobre el manga y el anime, y exponerlo en una muy legible revista, que desde los últimos números tiene 52 páginas en blanco y negro, de las que 8 de ellas -incluida la portada y contraportada- son en color y de tipo publicitario.

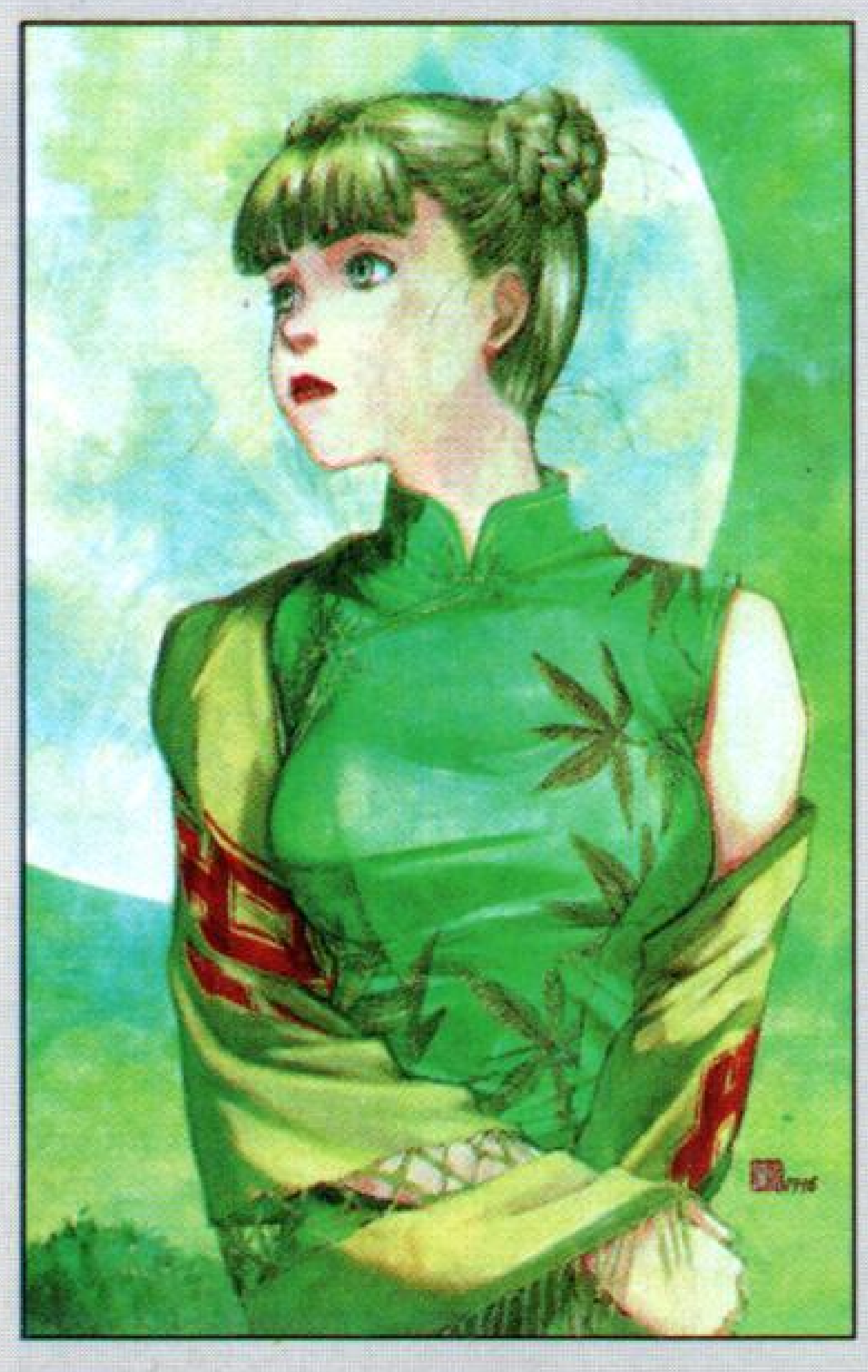
Como sumario de su número 39, aparecido con fecha marzo/abril, 96 tenemos un amplio y completo dossier sobre Neon Génesis Evangelion;la reseña de los episodios originales de SAILOR MOON del 32 al 65 y las sustanciosas secciones de reseñas de anime, manga, noticias y comentarios.

El del número 40 presenta un amplísimo dossier sobre robots y su aparición en series de anime, un estudio y cronología a la serie de animes sobre BLUE SEED y el estudio y traslación a anime de un clásico de la literatura japonesa del Siglo X, THE TALE OF GENJI...

En cada número el equipo de PA se supera a sí mismo por ofrecer materiales más atractivos, amenos y buscados por los otakus de habla inglesa. Conseguir esta publicación es relativamente fácil a través de las principales librerías especializadas, a través del catálogo Advance Comics, su precio es de 4, 95 $ (unas 700 ptas. al cambio), el habitual en todas las revistas de su género.

SPIRIT OF WONDER

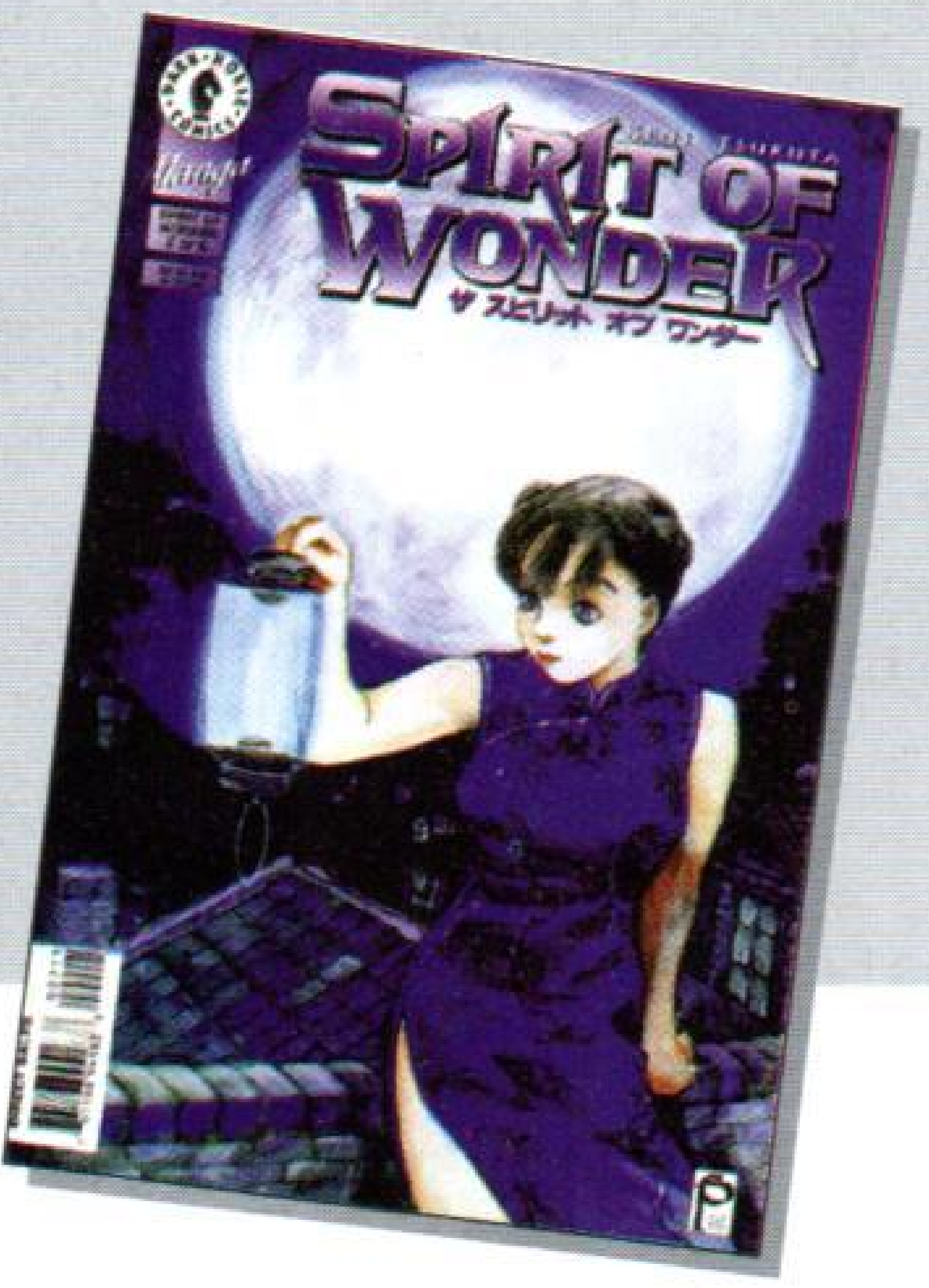
una historia para disfrutar



SPIRIT OF WONDER
© KENJI TSURUTA. KODANSHA/DARK HORSE
ANIMEIGO

Aparecidá muy recientemente dentro de las producciones más cuidadas de Kodansha, SPIRIT OF WONDER, ó MISS CHINA´S RING, obra completa en guión y dibujo del sensible **Kenji Tsuruta** habla de una bella historia de aventuras, fantasía y misterio. Una chica joven, de unos veinte años, de origen chino, trabaja en un oscuro restaurante llamado Ten-kai,situado en la ciudad de Bristol estamos en los últimos años del Siglo XIX.

Miss China, como es llamada, sirve y atiende las labores del restaurante, en cuya planta superior vive un chiflado profesor, Mr. Breckenridge, que siempre tarda en pagar el alquiler... Al tiempo está enamorada de un chico guapo, y ayudante del profesor, llamado Jim, aunque no tiene demasiadas esperanzas ya que cree que él está enamorada de la floristera. En este escenario se produce la aparición de los locos inventos del profesor, mientras Jim sueña con lograr un anillo para su enamorada... Una atmósfera bella, unas ciertas dosis de enredo y un nivel trepidante hacen de la historia una cinta diferente e insólita dentro de un panorama de anime volcado a lo comercial, mayormente de acción, violencia y asuntos fantacientíficos. La adaptación en anime ha sido editada casi simultáneamente en Japón y Estados Unidos, por EMI/AnimEigo, en dos versiones: VHS; y Lasserdisc, doblada y subtitulada a un tiempo; simultáneamente se ha ido publicando la historia en una serie limitada de 5 números dentro de la línea manga de Dark Horse/Estudio Proteus. Esperamos que pronto nos llegue, aquí tendrá también un público deseoso de conocerla y disfrutarla en todo lo que vale.



MAGIK KNIGHT RAYEARTH. © CLAMP. KODANSHA

las clamp

unas chicas con gancho

El equipo de autoras de manga más deseado por toda la afición son sin duda las Clamp: **Nanase Okawa** -como mente y manos rectoras-, **Mokona Apapa** -la principal realizadora gráfica-, **Satsuki Igarashi** -apoyo guionístico de Nanase- y **Mick Nekoi** -dibujante ayudante de Mokona y cosechador de las versiones *superdeformed* que saltean las creaciones del equipo-. Tras la llegada a nosotros del primer tomo de **X 1999**, con cierto éxito de crítica y aceptable acogida de público, nuestros paladares desean mucho más. No nos confiamos con leer la continuación de esta apasionante serie, auténtico tour de force entre las potencias del bien y del mal, en las asequibles páginas de *Animerica*, queremos ver editadas ya las siguientes partes en castellano. Sencillamente el trabajo de las Clamp va más allá del típico shojo manga, ellas ofrecen páginas e historias de auténtico gancho.

Afortunadamente la nueva Editora de la Línea Manga de Planeta-De Agostini Comics, la encantadora y muy capacitada **Ana María Meca**, nos comenta sobre las firmes posibilidades de que MAGIK KNIGHT RAYEARTH, tras la serialización de su primer tomo en el llorado *Shonem Mangazine*, siga hasta ver publicado el resto de los dos tomos que componen la serie, aunque para ello haya que repetir en los primeros números de la colección lo ya publicado; no creemos que la gran calidad de este material, ahora en una versión mejor editada, con un papel de mayor calidad, deje de interesar, al contrario. Para seguir abriendo boca tenemos ese TOKIO BABYLON de tono más fantástico y salpicado de intrigas emocionantes.

X 1999. © CLAMP/KADOKAWA SHOTEN

De la creciente edición de mangas alusivos al tema sexual, un filón comercial de fácil salida, he aquí un ramillete de productos de los más conocido. Hablar una vez más de que hay que considerarlos *Productos Sólo Para Adultos*, resulta reiterar algo ya sabido. Aunque querríamos lanzar una cuestión al aire, ¿cuándo un chico, un niño, deja de ser tal y se convierte en adulto? Establecer la simple barrera de los 18 años, o la libre y absoluta pèrmisividad, es caer en los dos extremos; aceptar la total liberación o la total represión es ser pasto de los pernicio-sos *ismos*. En el punto medio está la verdad, el sano, y liberador equilibrio. Como padres, educadores, editores o especialistas deberíamos sólo imponer el filo del nivel madurativo de cada una de las personas, con las autolimitaciones particulares que ello lleve implícito.

LOS MANGAS DE LA COLECCIÓN X DE LA CÚPULA

Hace ya un lustro el mensual **Kiss Comix** aportó su granito de arena para renovar el panorama del cómic erótico y porno entre nosotros. Una de sus principales bazas fueron los relatos de procedencia japonesa, las series de manga porno que iban apareciendo en sus páginas cada vez con mayor y creciente éxito.

MISS 130

La primera propuesta venía de la voluptuosa y exhuberante MISS 130 de **Chiyoji**, una hembra con espectacular delantera que en el primer álbum - Col. X, nº 70- era una viuda desinhibida y encelada con las más rotundas posturas; al tercer episodio ya aparece la dulce y candorosa, pero al tiempo turbia y explosiva Reiko Higuchi, una osada ama de casa que en su ratos libres se dedica a retozar en los más desaforados encuentros, con todo tipo de propuestas, cada vez más licenciosas. El dibujo es muy explícito, tal y como se pide a estas obras, pero aporta algunas notas de ironía y crítica social.

En el segundo volumen -Col. X, nº 75- se mantiene el universo erótico, y el autor utiliza a su heroina a placer: ya sea secretaria, casada, soltera desvergonzada o viuda otra vez, ¡qué más da! En el tercer volumen hay una tímida incorporación a tanta reiteración de posturas de unos tímidos coitos anales y poco más.

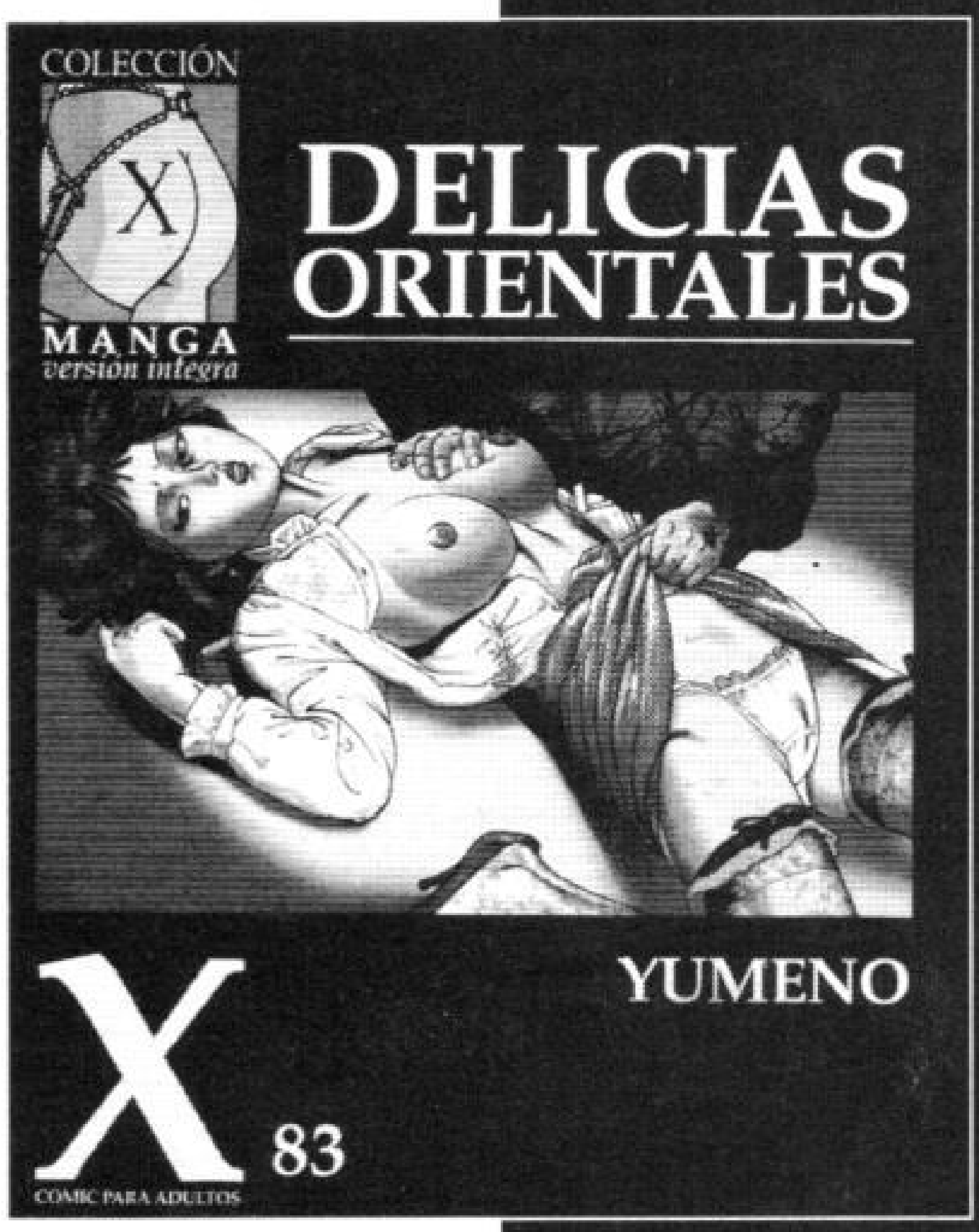
Y es que MISS 130, gracias al equilibrio estético y sensualidad artística, tras casi 200 páginas de vida, en una decena de episodios, se ha convertido ya en un clásico imprescindible para los que leen a una sola mano.

EXCESOS

Las maggiorata eran aquellas mujeres de superdotados apéndices mamarios -véase la felliniana Amarcord y la escena de la estanquera- que nos llegaban del cine italiano. Pues bien el culto a los grandes pechos tiene en el dibujante nipón **Hachurui** en un fino y total devoto, véanlo si no en el tomo nº 77 de la Colección X, titulado explícitamente Excesos. He aquí a una protagonista que deja más allá las tallas pectorales conocidas y se adentra en el pleno gozo del sexo con libertad y total entrega. Los limitados recursos del dibujante aciertan a trascribir tres historias a cual más excitante y poco más. ¡Qué se le va a hacer!

EL OTRO YUMENO

Sí se trata de **Hiroshi Yumeno**, autor de la cuadra porno de la editorial Tatsumi, de la que proceden todos estos mangas X, y no se debe confundir con el correcto ilustrador e historietista Rei Yumeno, discipulo más que correcto de don Masamune Shirow, con su lograda *Psycholand*-ed. Planeta-De Agostini-. Pues bueno don Hiroshi Yumeno ha perpetrado dos tomos de la Colección X: El nº 79, **Lethal Lady**, cuya línea argumental cortará la... a más de uno. Se trata de una muy peculiar agente encargada de impartir justicia contra los más depravado crímenes sexuales, pero usando el sexo más duro para ello. El interesenate nudo argumental del tomo, se traduce en tres historias a cual de ellas más cortante y clavante... ¡Advertidos estáis!



El segundo tomo, nº 83 de la Col. X, se titula **Delicias Orientales**, plantea tres retazos de historias con trasunto urbano y finales muy sorprendentes, plenas de picardía y contenida emoción. La planificación truculenta da paso a un desarrollo más elíptico y al tiempo contundente.

Ni que decir tiene que a estas ediciones se les ha respetado íntegramente el dibujo de las escenas completas, y la vedada en Japón, mostración de los órganos sexuales es aquí restituida en toda su contundencia y expresión. Aquí no hay nada de medias tintas, ojo, ya están advertidos ¡Que ustedes se lo gocen bien!

Enrique TALAVERA

VANITY ANGEL

Vanidosa no sé si es, pero de ángel tiene poco

Este manga erótico/pornográfico muestra, como en otros casos, que la clara diferencia entre la pluma y el pollo -que no la polla, que diría Polanski- es tenue, y se encuentra concretamente en lo estipulado por el Art. 175 del Código Penal japonés que prohibe -pese a que la Constitución nipona excluye la Censura- la exhibición, venta y/o distribución de obscenidades -léase mostrar los genitales masculinos y femeninos, el bello púbico y el acto sexual-, sancionándolo bajo pena de fuertes multas. Su autor es **Kaori Asano** y fue publicado originariamente por Fujimi Comics llegando a nosotros tras haber pasado por los USA -editado por Venus Comics, de Antartic Press- y en Italia -recogido en la revista erótica Sniff, de Edizione Italiana-; aquí hemos tenido la edición de Glenat España, tras la exitosa estela del mangoide patrio **Sueños**, y tratanco por eso de no perder el fuerte empuje de La Cúpula con sus eromangas de gran calidad.

Y los seleccionadores de la obra actuaron sibre seguro: se trataba de escoger un manga "fuerte", que se puede tildar sin problemas de porno; y más siendo protagonizado por tiernas adolescentesde virginales rostros, cuerpos estilizados, atributos imposibles dada su corta edad y mentes perdidamente viciosillas, que enfundadas -aunque durante poco tiempo- en unos uniformes de colegialas dos tallas menores, son capaces de hacer las delicias de los amantes de las viñetas más calientes.

La historia cubre ampliamente las espectativas ofertadas, reforzada por el atractivo trazo de Asano, que sin hacer maravillas gráficamente -particularmente su estilo no acaba de convencerme- si llega a mostrar destellos -de algo que pudo ser pero no fue-. Un argumento de temática fantástico/estudiantil protagonizado por las pícaras niñas de grndes ojos -¡no es la parte de su anatomía de gran volumen!- Melon y Non, abocadas a la pràctica del amor lésbico por la inasistencia de sus partenaires femeninos; un "têtes à Têtes" entre féminas que sin duda agradecen los fans del género.

Cualitativamente no es nada del otro mundo, pero cosas bastante peores hacen los españoles y los italianos en este tipo de historietas; y a patadas los mismos japoneses vamos... Aunque no alcance la calidad general de los *eromangas* de La Cúpula, puede que guste más a los viciosos lectores potenciales al pertenecer al subgénero *Lolicon* -creado como respuesta comercail al llamado *Lolita complex*: obsesión sexual por la belleza juvenil- y por lo tanto plagado de delicadas y delgadas jovencitas de aspecto inocente, a semejanza de muñequitas buscando despertar el fetichismo aletargado en cada uno de nosotros. Siendo casi niñas, aunque poseedoras de poco despreciables curvas -¡bien este tema ya lo habíamos tocado!- nos parece un producto más bien dirigido a un público juvenil, mayoritariamente adolescente, que al adulto.

Xesús Manuel MARTÍNEZ

MINIFALDAS

de Chataro, un manga adolescente de finales de siglo

Dentro de la colección KISS MANGA de Ediciones LA CUPULA apareció esta atractiva miniserie de 4 comic-books destinada a un público adolescente que se siente atraído por el sexo y la liberación que este conlleva a la hora de reivindicar la libertad individual de acción y pensamiento.

El joven autor japonés Chataro, autor del guión y las ilustraciones, ha sabido dar forma a mensajes breves de intención y gozo para el recreo de jóvenes mentes que se encuentran con un contexto reconocible a nivel de sensaciones y sueños personales, frente a cualquier atisbo de represión -tanto occidental como oriental-; un aspecto que en Japón ha llegado a tocar extremos de crudeza y que se manifiesta en una serie de tabúes tremendamente desconcertantes.

Minifaldas bebe quizás de las fuentes de la comedia juvenil adolescente de EEUU (*Porky s, La revancha de los novatos, Juegos de amor en la Universidad*, etc.), pero en este manga las protagonistas femeninas tienden a redimir las obsesiones y las represiones presentándolas precisamente con matices de candorosa inocencia, algo que nos devuelve a conductas deseables y reconfortantes, a un sexo colmado de libertades.

Pilar QUIROSA-CHEYROUZE

¿UN MANGA VISIONARIO?

No mucho, la verdad

¿Qué decir sobre **VISIONARY** de **U-Jin**? Lo que sobre todas sus obras: otro manga *echi*-porno blando- en el que el anzuelo para los lectores (jovencitos que no se pueden permitir el *Playboy*, o el *Private*) son las lolitas de imposibles curvas y candorosas miradas propias de divertido autor nipón, uno más de los dibujantes preferidos de los adolescentes por su trazo limpio y fino y sus mencionadas chicas. No es pues de extrañar el que **Visionary** y **Sueños** -el euro/manga hispano- se difundan tanto entre los más jóvenes en los institutos, incluso en forma de fotocopias, cosa que no pasaba desde el fenómeno BOLA DE DRAGÓN.

Esta obra marca un antes y un después en la producción del autor, que se traduce en una sensible reducción de los escarceos sexuales en favor de la comedia. En otras palabras: U-Jin se modera para evitar que se repita la polémica provocada en el país del Sol Naciente por el descaro de su más popular obra: **ÁNGEL**, también en nuestro país de la mano de Norma Cómics.

Dista mucho de ser un gran manga, incluso dentro del género erótico/pornográfico no deja de ser un producto mediocre, cuyo único mérito se encuentra en la parte gráfica -para los completistas amantes del autor- y su mayor atractivo radica en que son historias breves autoconclusivas.

Si se busca buen manga *sukebe* -porno, para entendernos-, mejor probar con **MINIFALDAS** de Chataro, o en su defecto, con el **VANITY ANGEL** de Asano, e incluso si me apuran con el citado ÁNGEL del mismo autor; y es que la situación política actual tiene un factor definitorio decisivo de placer sexual interrelacionado con el reciente auge de la masturbación.

Xesús M. MARTÍNEZ

• Tras el fulgurante éxito de MINIFALDAS, La Cúpula presentará en breve, si no lo ha hecho ya, una nueva miniserie de esta temática y del mismo autor, Chataro. Aunque para el Salón del Manga se ha preparado la 2ª edición de esta exitosa serie.

• Norma lanza la serie limitada a 18 tomos de 112 págs. cada uno OGENKI CLINIC, La Clínica del Amor de Haruka Inui. Un auténtico superventas en Japón que aquí, por su nivel directo y no apto para mojigatos, puede pegar de lo lindo. El nivel artístico es solamente discreto. Como oferta de lanzamiento los dos primeros número se vendían conjuntamente con el obsequio de una camiseta.

• En Estados Unidos, tras la retirada de A.D. Vision y Antartic Press de Benn Dunn, de la edición de material reciente de tipo erótico, ante las frecuentes y agresivas campañas censoriales hacia las librerías especializadas que vendían estos productos -ojo, siempre de forma muy discreta-; ahora sólo Fantagraphics, a través del sello Eros Comix/Mangerotica -en versiones del activo *Estudio Proteus* de Toren Smith.

• Entre las colecciones publicadas por Mangerotica detacamos, además de TENTACIÓN de Hiyuki Utatane que hemos gozado en versión de Glenat España, las series abiertas: SUPER TOBOO del eficaz Wolf Ogami, HOT TAILS del muy correcto Toshiki Yui y SPUNKY KNIGHT de Kozou Youhei. Entre las series limitadas nos quedamos con la muy lograda COUNTDOWN, otras maravilla de Hiyuki Utatane que pronto nos traerá Glenat.

¡QUÉ HORROR DE APARTAMENTO!

la otra comedia de situación

Ficha:

Título: *¡Qué horror de apartamento!*
Dibujante: Satoshi Kon
Guionista: Katsuhiro Otomo
Presentación: Álbum B/N de 110 págs.
Edición: Planeta–De Agostini, 1994
Precio: 1250 ptas.

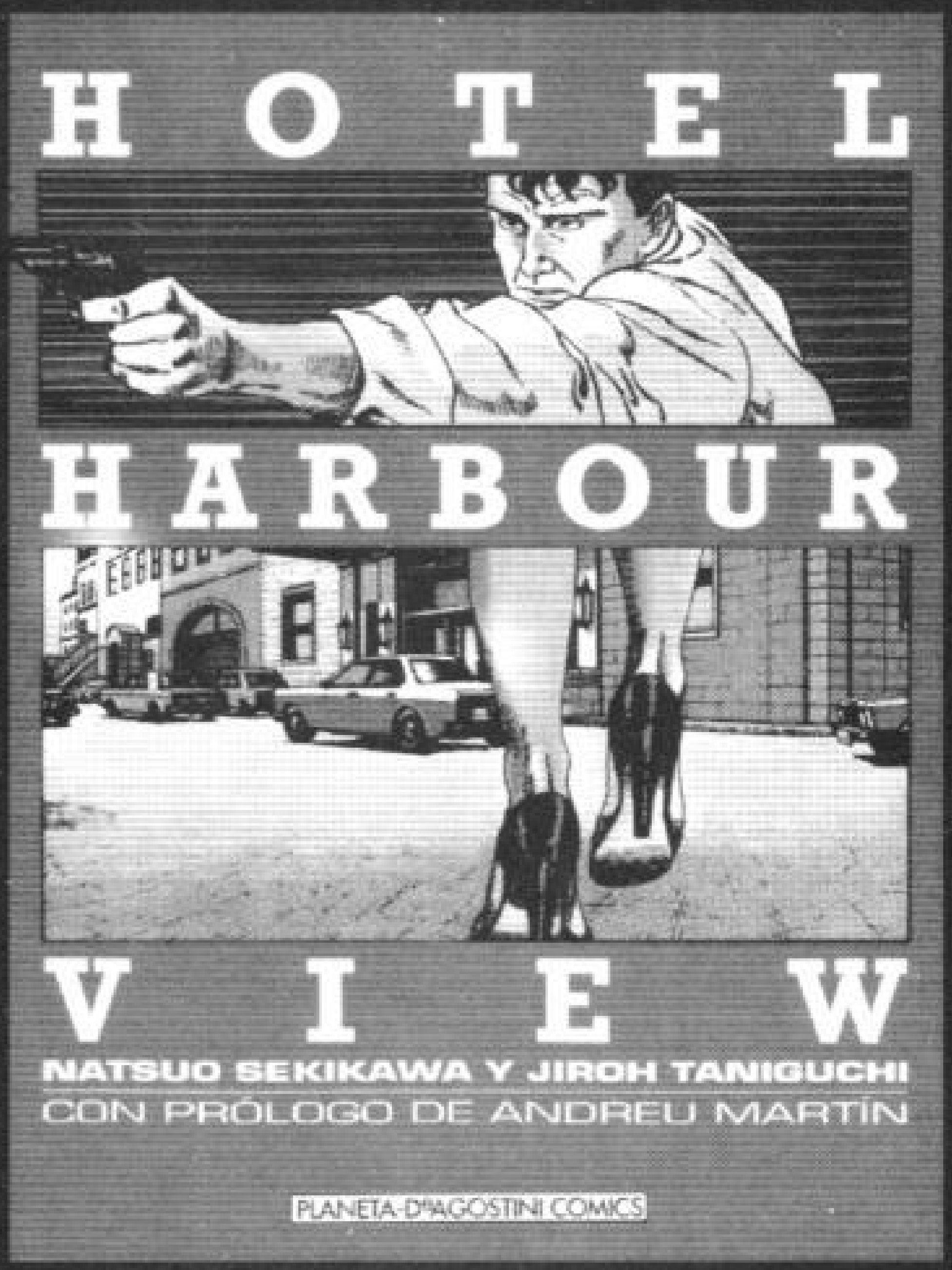
No hemos podido ver la película original sobre la que está realizado el guión de la historieta que hoy comentamos, pero notamos lo suficiente en su adaptación para ver la gran componente claustrofóbica que hay en ella, dentro del envoltorio general de comedia negra y social; muy en la línea del Spike Lee que nos dejó esa rara pieza llamada *Haz lo que debas*: Casualmente ambas son del año 1991. Y en ambas planea una historia de xenofobia y atmósfera agobiante, llevadas a las más crudas consecuencias.

Viendo la realización lineal de la historia encontramos dotes de gran comedia agridulce; ese entrar y salir de los personajes, tan desquiciados y posesos de histeria y crispación dota a la historia y su desarrollo de un toque próximo a los Hermanos Marx. Hay algunas concesiones a la comercialidad —ese golpe de erotismo justificado por el guión— y una —observamos— evidente trasposición de las imágenes del film lo que viene a condicionar el grafismo del dibujante.

Satoshi Kon al año siguiente de su obra maestra, *Regreso al mar*, en claro magisterio discipular del gran K. Otomo, depura estilo y crea una estética efectiva y afilada, directamente sometida a la naturaleza tensa de la historia. Sus esfuerzos por incorporar angulaciones, perspectivas y grafismos casi impresionistas hasta jugar con media docena de tramas mecánicas, se muestran eficaces y realmente logrados, especialmente cuando el onirismo lúgubre —tañido de simbología— planea por la segunda mitad del álbum.

Estamos ante una obra lograda —en su falta de pretenciosidad— y plagada de recusos y niveles de lectura. Tan grata de leer como simple peripecia superficial, como trepidancia urbana de carácter fantástico; como de alcanzar un exigente nivel de interpretación adulto, allí donde los símbolos abrevan hacia una lectura de la historia en lúgubres *flash–backs*. ¡Y luego dirán algunos obtusos e ignorantes que esto del manga es algo sin contenido, pasajero, y demás...! Su culpa de mezclar churras con merinas ha llevado a la crisis de la buena historieta en nuestro país, e incluso en Europa.

Sebastián TUDELA



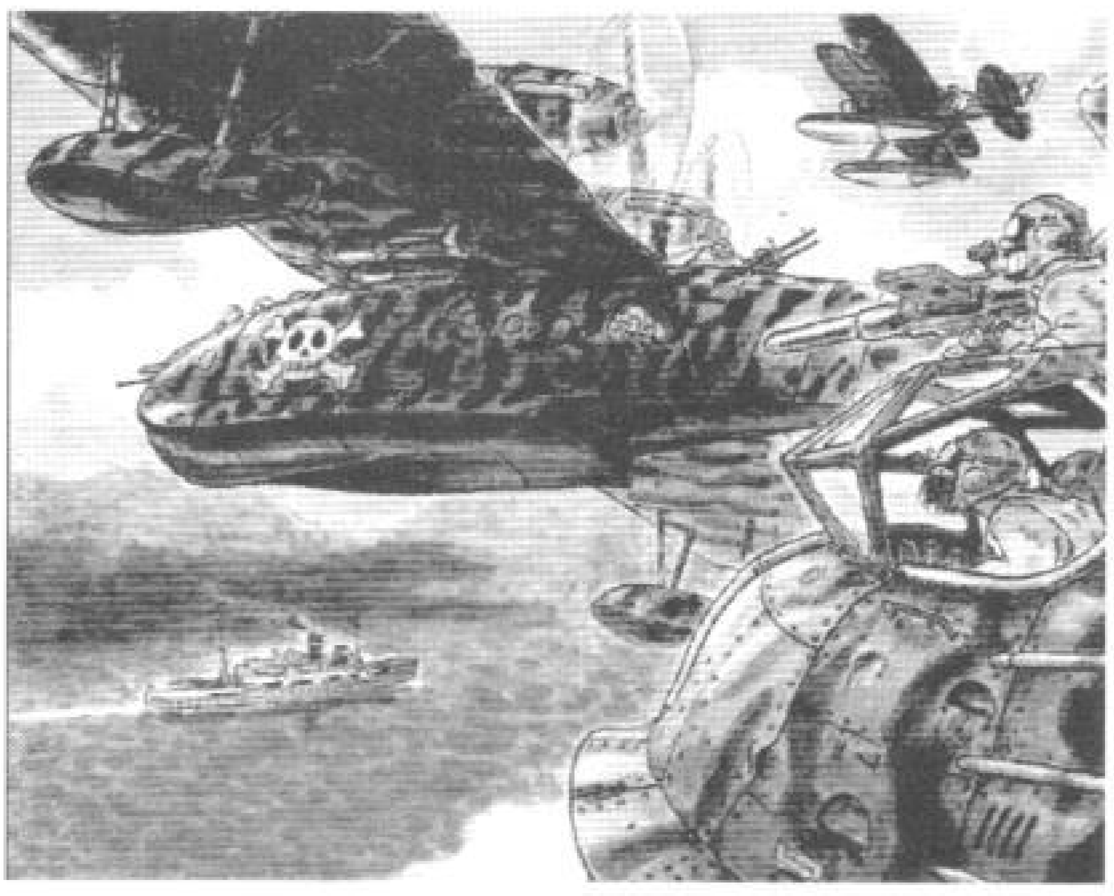
loa para el bien morir

Ficha: **Título:** *Hotel Harbour View*
Dibujante: Jiroh Taniguchi
Guionista: Natsuo Sekikawa
Prólogo: Andreu Martín
Presentación: Álbum B/N de 94 págs.
Edición: Planeta–De Agostini, 1993
Precio: 1250 ptas.

Desde tres años largos acá en que gracias a los buenos oficios de Planeta–De Agostini se publicó esta Novela Gráfica sólo se han reflejado sobre ella un par de reseñas laudatorias, plagadas de tópicos, amén de las típicas gacetillas... El resto, silencio y a lo de siempre: series comerciales y oportunismo promocionero. Ya en el atinado Prólogo, el gran guionista —y escritor de Novela Negra— Andreu Martín, abre el paso hacia una valoración objetiva de esta Obra Maestra Total, hablando de sus capacidades intrínsecas modélicas y sus posibilidades de servir de escuela sobre cómo leer un tebeo.

Porque la renovación formal no está exenta de ella, sino que se funde con un argumento triste, duro y difícil —¡quién dijo que en manga sólo se publicaban niñatadas!—. Un personaje tocado de extrema melancolía que lucha incesantemente por buscar alguien que lo asesine... Las motivaciones, el desarrollo y el sorprendente desenlace llevarán a dar las claves de una historia de ritmo frenético, magistral en uso de plano/contraplano y de la sabia elipsis. El tempo se dosifica hasta crear la atmósfera debida. espesura y amarga sensación plena en desasosiego. Podríamos teorizar sobre las motivaciones del suicidio, las añoranzas de un bien, y rápido, morir... Pero dejaremos a que cada uno descubráis vuestra lectura.

Ismael BLANKO



así se hizo PORCO ROSSO

De todos es valorado el estilo meticuloso y grácil, limpio y gentil, de las creaciones avaladas por **Hayao Miyazaki**. Si sus manga, escasos y creados a cuentagotas, no acaban de aparecer, con la anunciada mil veces, y nunca publicada, NAUSICAÄ. Mientras Glenat acaba de publicar en cuatro excelentes tomos la adaptación en anime book de PORCO ROSSO, aún se puede conseguir en las librerías especializadas la versión imprescindible de **Así se hizo PORCO ROSSO**, una recopilación, en ameno tomo de 64 páginas, de varios trabajos sobre la gestación y realización de tan simpar largometraje. Publicado a fines del 94, recoge la historieta base que dio lugar a la historia y luego al filme, varios diseños y maquetas previos que recrean la ambientación, textos sobre la Historia de la Aviación en la época que trascurre la película y acaba el tomo con varias entrevistas realizadas con el creador sobre temas de modelismo, en su variedad aeronáutica, su auténtica vocación y pasión. Con gran cantidad de datos y documentación inédita, y su mayor parte de paginación a color, este libro creado por Planeta–De Agostini es de lectura obligada para los fans del autor, para los que amen la Aviación y en general vean la creatividad desbordante, y sin artificios, de Miyazaki como un pozo en el que nutrirse ante tanta sed de talento, occidental u oriental, que para el caso es igual.

Si el bueno de Hayao, y tantos nipones, están chiflados con la Aeronaútica europea de principios de siglo, y lograron recrearla tan gustosamente en PORCO ROSSO, tengamos la humildad de agradecérselo leyendo estos tomos; tan propicios como objetos de regalo como de ser leídos con intemporal fruicción.

S.T.

PSYCHOLAND

síntomas positivos

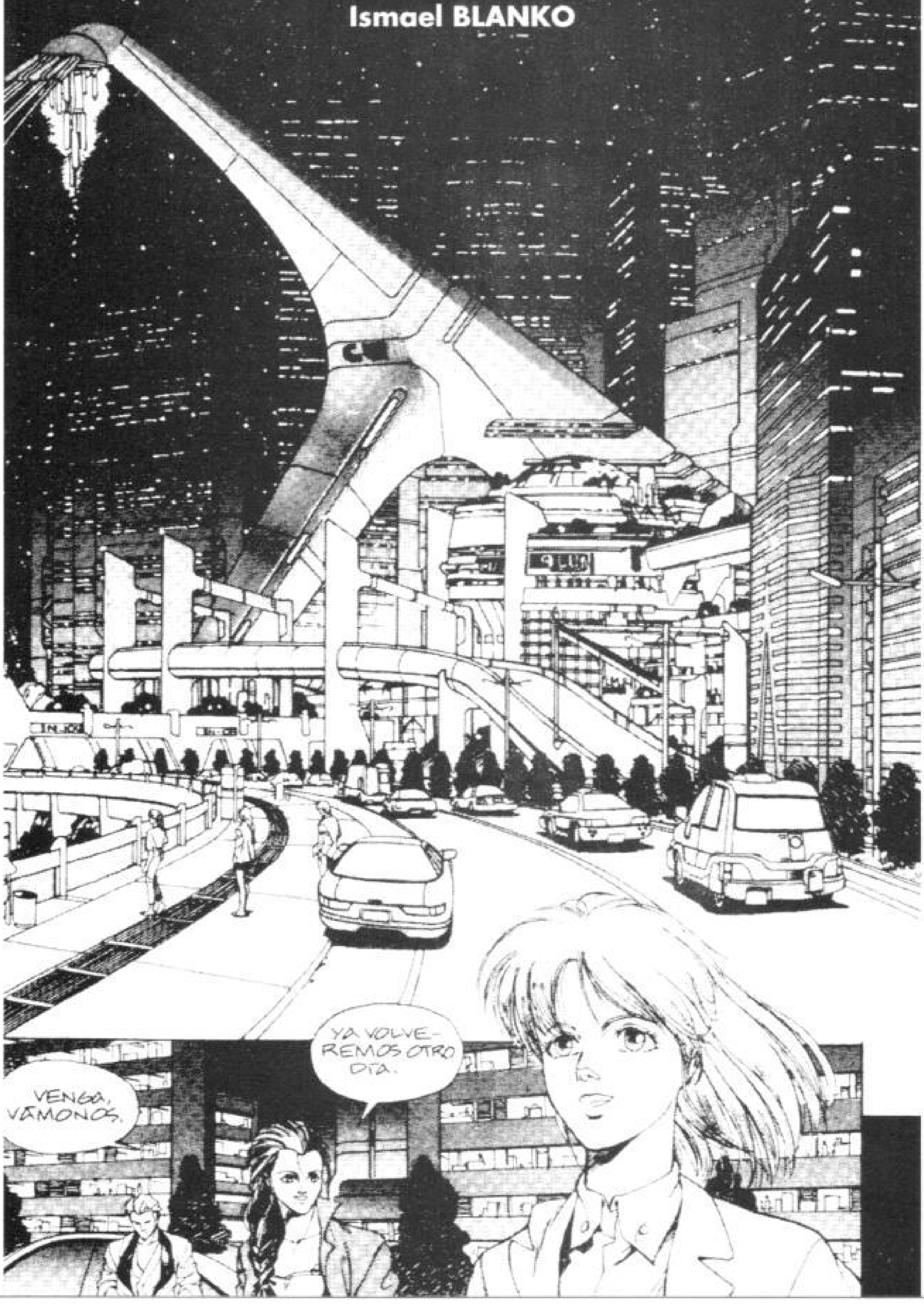
Aparecida en el otoño del 95, al amparo del 1º Salón del Manga, esta obrita, de producción y origen independiente —totalmente alejada de las grandes editoras japonesas Shogakukan, Seishinsha, Shueisha o Kodansha— pone sobre el tapete algunas notas ilustrativas y claves de la evolución editorial de este género en nuestro país.

Y esa primera nota positiva la explayaremos en dos líneas: en la del contenido, estructura y fondo estético de esta obra de autor nada conocido, **Rei Yumeno**, uno más en la legión de admiradores de Masamune Shirow e ilustrador de la voluptuosa LETHAL LADY —La Cúpula, Colección X— que sabe estar a tono con un argumento de ciencia ficción y fantasía tópica sostenida por una minúscula trama donde conviven las vagas amenazas de ataque a la Tierra, saltos por el espacio y el tiempo y héroes adolescentes con aspecto esquemáticamente guaperil. En la segunda faceta, la editorial, encontramos un enorme y muy loable esfuerzo de parte de Planeta—De Agostini, por presentar una edición lo más cuidada posible: se han clarificado las páginas, limpiando al máximo los grises de los interesantes juegos de tramas utilizados por el dibujante.

El que en su conjunto sea una obra declaradamente menor, no es malo, nunca debemos olvidar que en medio de obras maestras, o excelentes, tipo **Regreso al Mar** o **Pineapple Army**, deben editarse, publicarse y conocerse estas otras más de consumo, de tono medio y sólo correcto. La falta de pretenciosidad del autor y/lo muy logrado de los personajes, simpáticos, activos y de facil identificación por los lectores juveniles de su edad, hacen de este libro un síntoma positivo, una vía de normalización editorial, más allá de la moda.

PSYCHOLAND es un libro de 175 páginas, en blanco y negro. Encuadernado con cubierta plastificada. Edita: Planeta—De Agostini. Barcelona, 1995. Precio: 1.595 ptas.

Ismael BLANKO



reseñas

CYBER-TOKIO

Acción Total

Ya se conoce a Pure —ese deudor absoluto del gran genio de Kobe, que con el alias de Masamune Shirow, administra su talento de tanto en tanto—; si en EL DRAGÓN MILENARIO la emprendía con la mezcla de relato fantástico y notas urbanas en CYBER—TOKIO el pastiche, o sea la mezcla de elementos de aquí y de allá: un poco de ciencia ficción tecnológica, tipo BLADE RUNNER de la que son tan manidamente seguidores ciertos lectores orientales; gotas de relato policial, con un claro préstamo de Hitchcock y sus protagonistas casi todos falsos culpables; y para aderezarlo todo gotillas sexy y morbosas, pero sin llevarlas a ninguna propuesta arriesgada. La cosa en resumidas cuentas se despacha con torpeza, desgana, algo de oficio y poco más; salvándose de la quema el buen ritmo, pletórico de acción, de la primera y última parte. ¡Hay obras peores y con mejor crítica, pero ya está bien...! ¡Que los bolsillos ni los presupuestos no son inagotables!

**** CYBER—TOKIO es un libro de 204 págs. en blanco y negro. Encuadernado con cubierta plastificada. Edita: Planeta—De Agostini. Barcelona, 1995. Precio: 1. 695 ptas.***

Sebastián TUDELA

DESPRECIAR POR IGNORANCIA

Ya lo escribió un gran escritor:"el español despecia lo que ingnora"; algo así ha estado ocurriendo estos años del, no lo olvidemos, muy relativo boom del manga. Existe un importante núcleo de aficionados, no sólo los pertenecientes al segmento de mayor edad, que se niegan a valorar mínimamente por su calidad objetiva los mangas, aún más: ni siquiera -¡estamos seguros!- han leído lo más mínimo de ellos. ¿Cómo se ponen a descalificar rotundamente lo que no conocen? Sí, ya sabemos lo osada que es la ignorancia y tal... pero si por una parte mantienen esa actitud de avestruces, por otra están consiguiendo que auténticos buenos productos, de una lectura

ICZER-ONE

Fantasía Heróica con sabor juvenil

Un producto sabroso lanzado con motivo del pasado Salón del Manga, surgido en la modesta factoría independiente norteamericana Antartic –y originada en una independiente nipona en 1988– plantea un asunto hábil y ligero de tipo fantástico juvenil, adscrito a la Fantasía Heróica y con no indisimulados toques de *shojo* manga. El juego de luces y los feroces ángulos de cámara dotan de un ritmo frenético y endiablado a este libro prometedor, que no decepciona.

El dúo Hirano Toshihiro/Moriki Yasuhiro, poseedores de un estilo gráfico sólido y eficaz, con momentos inspirados, urden una obra –basada previamente en un anime aquí desconocido– nada desdeñable, capaz de una lectura facil y digestiva, a veces lastrada de tópicos expresivos y poses muy hieráticas. Admitido el público adolescente al que va destinada no debe extrañar. Si elevamos el listón de exigencias y entramos en el juego de las comparaciones hallaremos un producto comercial, que no agrede en exceso a la vista. Desde luego mirando alguna presunta joya –tipo PROMESA– la cosa gana muchos puntos.

***ICZER–ONE es una Novela Gráfica de 120 págs. en blanco y negro. Ecuadernada, cosida y con sobrecubierta plastificada. Edita: Planeta–De Agostini. Barcelona, 1995. Precio: 1. 395 ptas.**

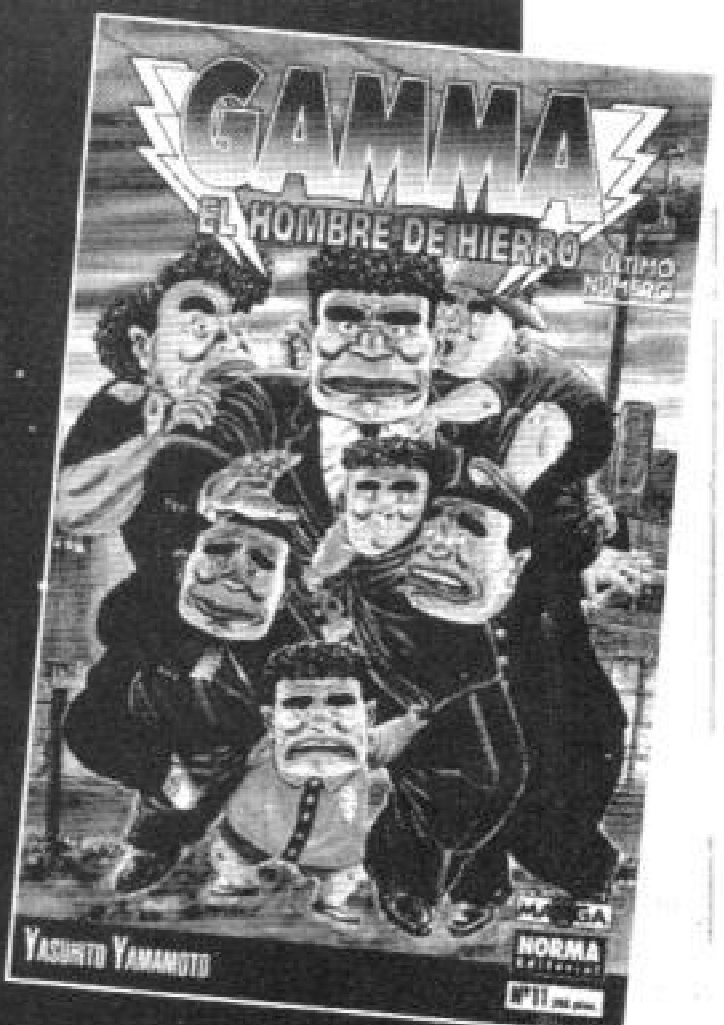
Enrique TALAVERA

muy gratificante y una creatividad sin lugar a discusión -ahí están los casos de casi todas la series del difunto Shonem, o esa joya llamada GAMMA- no tengan un mínimo de lugar y vayamos sólo hacia la publicación de cuatro o cinco colecciones ya asentadas -RANMA, ALITA, VIDEO GIRL AI, etc.- y una serie de experimentos rotatorios que los editores, en la medida de sus posibilidades, traerán en inevitables colecciones limitadas; dejando a un lado el inevitable y variopinto manga erótico.

¿Dónde el lugar para los productos diferentes, osados, creativos ciento por ciento? Nuestra labor desde MANGA TOUR siempre estará a favor de ellos, sin despreciar a los troncos comerciales que sustentan esta diferente visión de la historieta que ofrece el manga.

GAMMA

un hombre de hierro relleno de flan



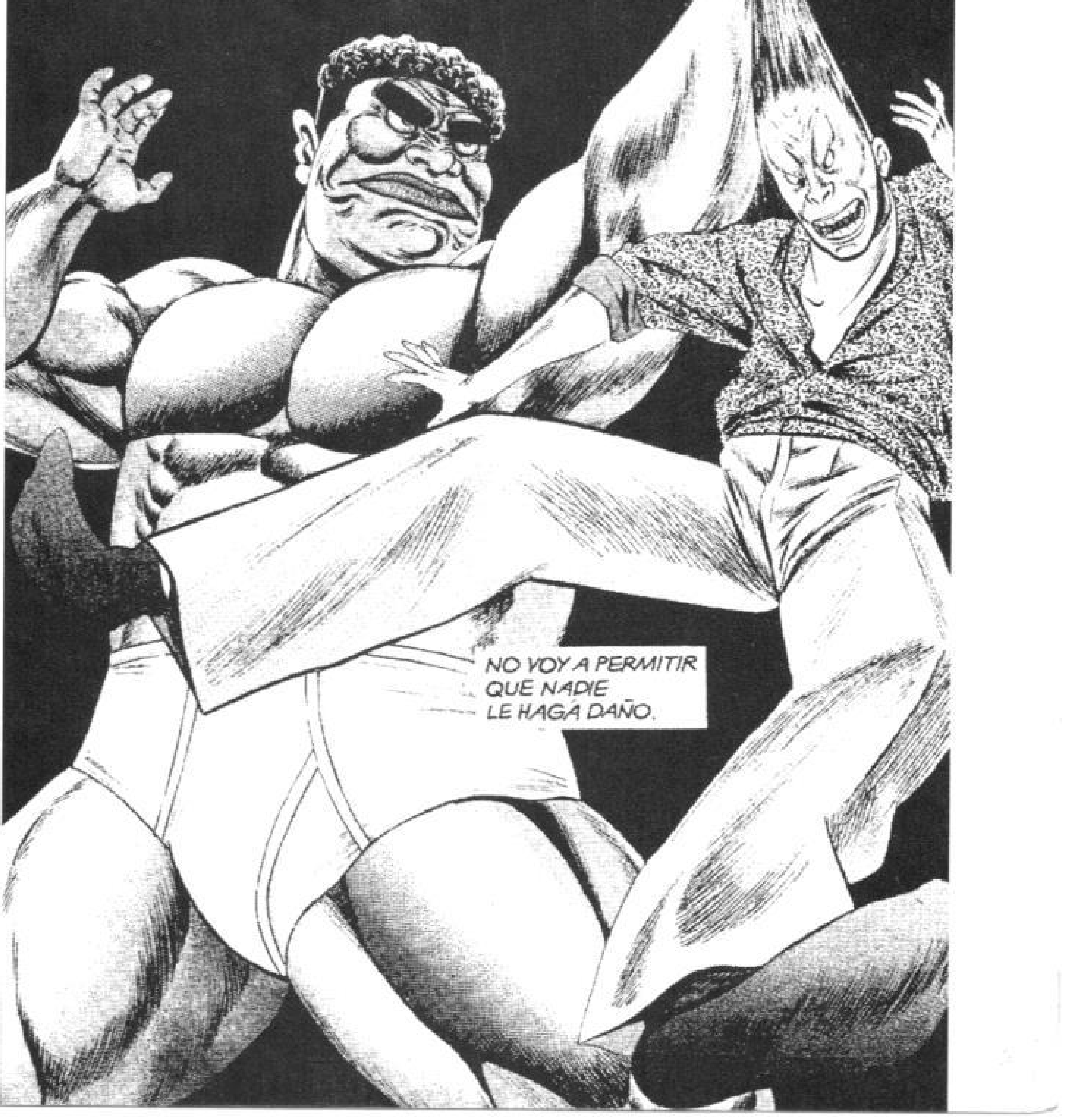
Ha sido un triste ejemplo, y la semilla sembrada como pulso y termómetro del mercado, la edición fugaz de los primeros 3 tomos de tan singular serie. Creada por Yasuhito Yamamoto en 1993 para el famoso semanario *Morning* de Kodansha, representaba un espacio abierto a la singularidad, pero nuestro estrecho mercado no la dejó completarse –y sólo ha cubierto la mitad de su extensión: la obra está compuesta por 6 tomos–. Es que la vida atribulada en la pequeñez cotidiana de un mediocre y cándido ser, un antihéroe con el corazón sensible por divisa, al que le ocurren las cosas más comunes, que viste cada día de su existencia de excepcionalidad y ternura mientras otras veces le salen al paso las más descabelladas propuestas –esa de acompañar al jefe a cierto lugar de mala nota, o cuando acompaña a una joven compañera a casa toda la noche perdido...–.

Una obra compleja en su metódica y palmaria sencillez, que se va desgranando episodio a episodio con abundantes flash–backs hacia la infancia y unas insólitas interpretaciones de los recuerdos familiares, escolares o la manera y lances en los que conoció y conquistó a su esposa.

Un constante fluído de humor, heroismo de lo cotidiano y ternura chorrean cada uno de los límpidos trayectos de esta obra maestra total, que contagia de principio a fin una dosis elevadas –¡inusuales en todo tebeo!– de optimismo y amor a la vida en sus pequeñas cosas. El héroe de la vida diaria, un personaje que hubiera firmado el mismísimo Bertolucci de *La historia de un hombre ridículo*, apostando porque amemos la vida, nos crezcamos ante la adversidad y tengamos la vista puesta en lo esencial, que como dijo *El Principito* es "invisible a la vista". ¿Qué editor se atreverá a completar este inolvidable retablo clásico, y de lectura obligada para los que tienen una idea tópica de lo que se cuece en Japón? El que no la haya probado todavía y la cate caerá en sus dulces y hermosas redes... Tejidas de emoción y candor.

***GANMA, EL HOMBRE DE HIERRO, es una Serie Limitada de 11 números publicada por Norma Editorial. Barcelona, 1995. Precio de 395 ptas. c.u.**

Ismael BLANKO



VAMPIRE HUNTER D

un buen anime de Terror

Este anime es uno de los más curiosos y destacables ejemplos de las producciones que llegaron a nosotros antes del cacareado boom del anime que se efectuó en nuestro suelo tras la llegada de BOLA DE DRAGÓN.

clásicos del anime

Se trata de un film realizado por la gigantesca productora cinematográfica nipona Toho en el año 1986, encargándose la animación al **Estudio Ashi**, que llevó a cabo un notable trabajo, convirtiéndolo en uno de los grandes éxitos cinematográficos del Japón en esa temporada. La cinta fue distribuida internacionalmente por la CBS/SONY, llegando a este lado de los Pirineos en 1989, editada directamente en vídeo por el pequeño sello independiente madrileño Kalender Vídeo. Siendo hoy, pese a su escasa difusión, una de las mejores cintas de animación dobladas a la lengua de la meseta por aquellos entonces y no desmereciendo en nada a la calidad de doblaje de las hoy en día realizadas por las grandes editoras de anime —Manga Filmes y Cartoonia— y manteniendo la Banda Sonora Original —lo que no se puede decir de las anteriores, que a veces llevan la versión yanqui— y además sin tener la occidentalización de las canciones.

Por otra parte la calidad de la grabación es soberbia, BSO inclusive —ya que conserva una gran nitidez de sonido, algo inhabitual en una cinta de animación editada en España en la época, a excepción claro de las de la Disney—, algo que ya quisieran haber alcanzado en sus orígenes los responsables de Manga Vídeo.

La película

El film es adscribible al género de terror y nos narra una aventura que acontece miles de años después del holocausto nuclear que hundió la civilización a finales del siglo XX —algo típico—; desastre que propició el retorno triunfal de las razas de la noche —que diría Clive Baker—. El protagonista es D, un misterioso cazador de vampiros que erra por el mundo con su corcel cyborg a la caza de los seres de la oscuridad. Triunfando sobre estos y sus siervos mutantes gracias a su excepcional habilidad con la espada, a sus sobrehumanas condiciones naturales y al poder de su mano mutante —con la que mantiene interesantes conversaciones—, puesto que él es un *dampil*: mestizo entre vampiro y humano, con características de ambas razas, y supuestamente perteneciente a la progenie del mismísimo Conde Drácula.

Un personaje que se debate entre su deber de cazador, el ansia de sangre heredada de su padre, y la nueva sensación de amor que despierta en él Doris, hermosa cazadora de licántropos que vive junto con su hermano pequeño en la granja familiar y que es acosada por el Conde Lee —¿Christopher?, naahh...— de Leitz. Se trata de un lord vampiro local, directo descendiente del sempiterno Drácula, que arde en deseos de desposar a la joven, lo que no hace precisamente feliz a su hija Lameca. En consecuencia: Doris contrata a D para que la proteja del conde, que ya había probado su sangre, pero no puede evitar enamorarse del siempre serio cazador de negras vestimentas... (¡tenéis razón, es un puto culebrón!).

Aspectos técnicos

Vampire Hunter D fue una idea original de **Hideuki Kikuchi** y —como no— tuvo su versión manga serializada para más datos en el celebérrimo *Shonen Jump*. Los diseños de personajes para el film corrieron a cargo del notable **Yoshitaka Amano**, que aparte de estas labores para el campo del anime es conocido por su trabajo como ilustrador, siendo bastante popular en Japón, y algo menos como mangaka, el autor de la oscura *MONO: Shadows of heroes*, que podéis conseguir a través del especial manga anual que publica el célebre catálogo norteamericano de venta *Advance Comics*. Sus diseños de seres sobrenaturales son magníficos, tanto en lo que se refiere a D como a sus oponentes: la banda de mutantes de Reivinsei, al servicio del conde.

Lo mejor del film es la ambientación sobrenatural, la opresiva atmósfera oscura que se alcanza. Sólo la puedo tildar de magnífica. Ningún otro film de anime —ni **Akira**, ni **Patlabor**, ni **Urotsukidôji**— me impresionó tan hondamente por la conjunción de sus logradísimos fondos —muy trabajados: con paisajes auténticamente desoladores—, personajes de oscura naturaleza y por su emotiva música, por veces meláncolica, otras inquietante. A los fanáticos de las BSOs interesados en profundizar en el tema les recomiendo el artículo de Carlos *Darkmind* publicado en el Nº 12 de *Mangazone* y el de Lázaro Muñoz aparecido en el Nº 3 de *Otaku*.

Comentarios finales

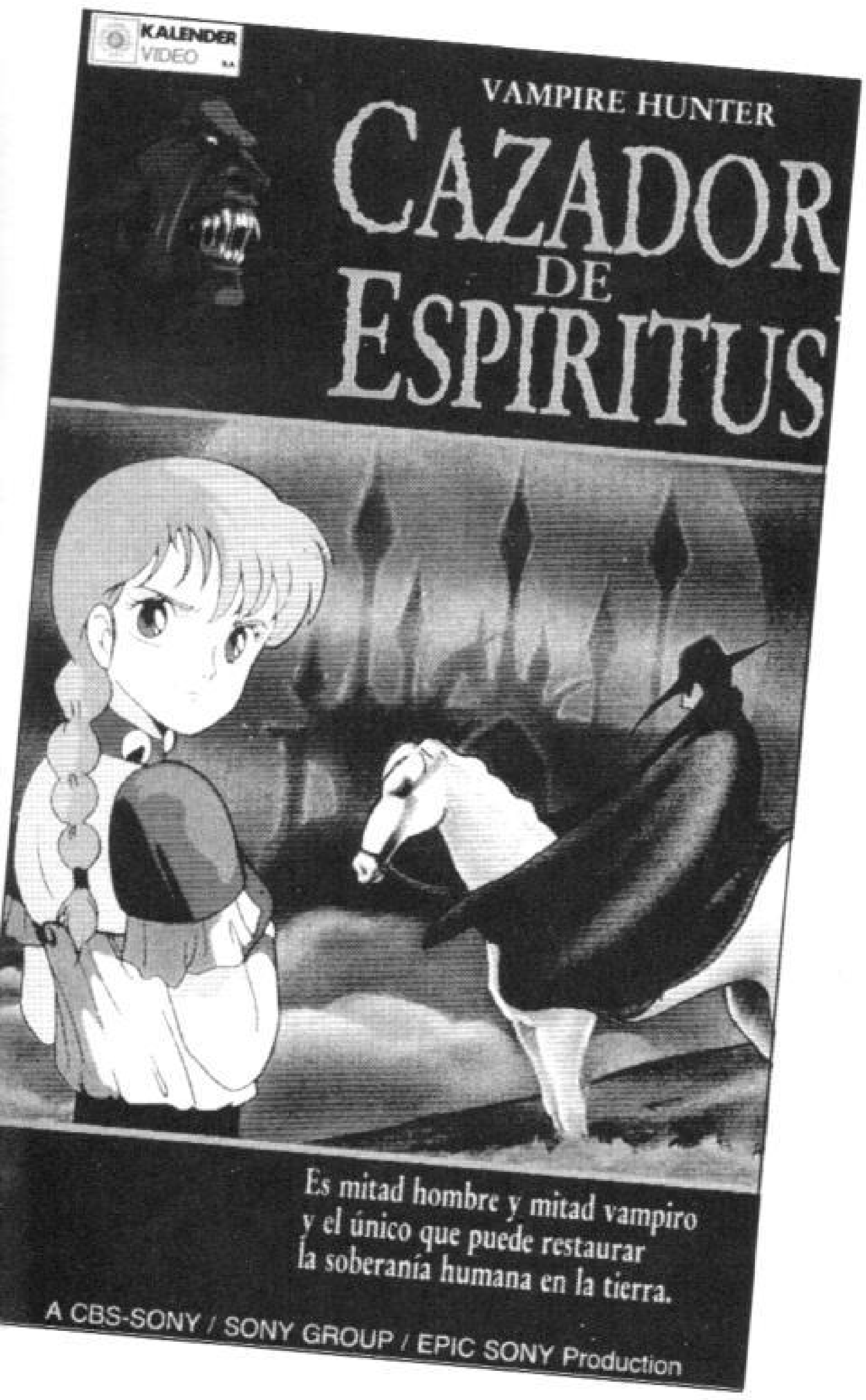
Sorprendentemente la edición de Kalender Vídeo, aparecida bajo el título de **El Cazador de Espíritus**, está recomendada para todos los públicos, pese a incluir la típica escena erótica de la ducha y otra —cuando el vampirizado doctor le arrebata su crucifijo— donde a Doris se le ve un seno, por no enumerar la cantidad de escenas de violenta acción —la del asalto de D al castillo para rescatar a Doris por primera vez está maravillosamente coreografiada y es mi favorita.

Todo lo anterior hace ver que en aquellos tiempos aún se consideraba la animación, cualquier cinta de dibujos animados, como un medio exclusivamente para niños a excepción de algunas cintas claramente pornográficas —y de los filmes de Ralph Bashki, como su versión de *Fritz the Cat*— por lo cual todas recibían idéntica clasificación del ministerio.

Los interesados en adquirir esta muy recomendable cinta aún la tienen disponible en el catálogo de Kalender Vídeo. En otros de venta por correo como el del madrileño *Club Express* también la tienen accesible junto a otras cintas y rarezas del anime como las 8 de **Campeones** (Captain Tsubasa) o las de **Dallos** —la primera serie de OVAs de la historia, más alguna coproducción como *Inspector Gadget*. ¡Nunca se sabe lo que se va uno a encontrar rebuscando un poco!

Y no olvidéis, para finalizar, lo que dijo Friedrich Wilhem **Nietzsche**: *"Quien lucha con monstruos debe tener cuidado en no convertirse en uno de ellos"*.

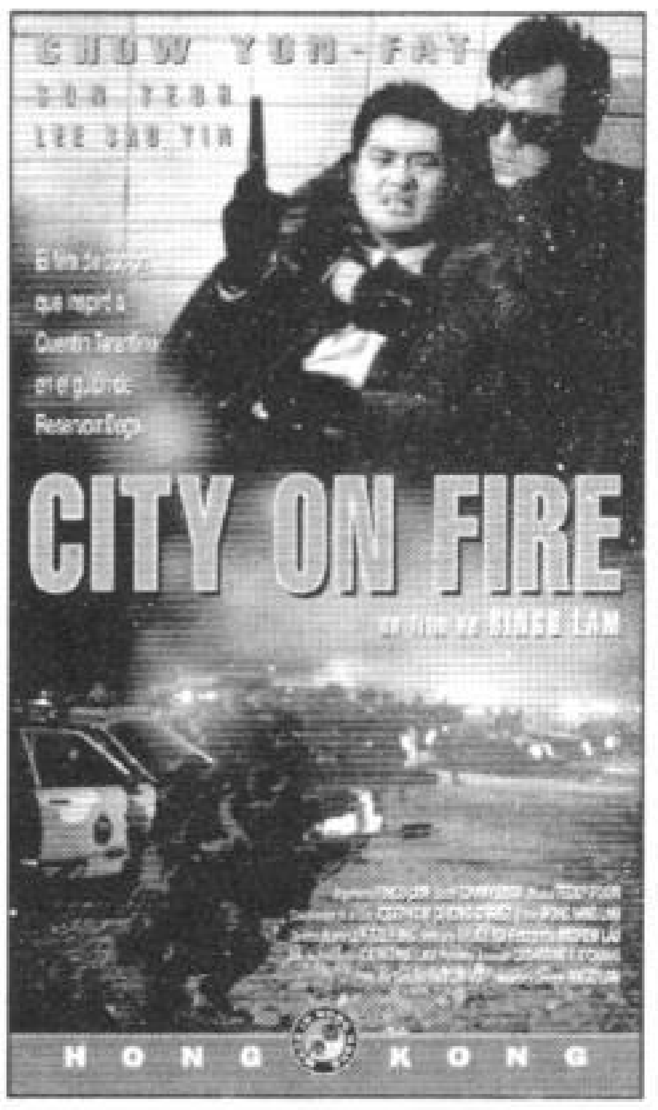
Xesús Manuel MARTÍNEZ



Los que suspiraban por una serie exclusiva de tono subido, Manga Vídeo presenta la Colección Anime X, y la inaugura con un plato realmente delicado y exquisito, **U– JIN Brand**, la OVA que contiene la versión de tres de los mejores relatos del maestro del erotismo U– Jin. Con una duración de 48 minutos y un ritmo realmente excitante hará las delicias de los erotómanos más sutiles.

Dentro del sello Anime Vídeo presenta la esperada primer film de **YU YU HAKUSHO, Los Invasores del Infierno** (Toho, 1994). Un dechado de acción sobrenatural, con interminables luchas en un mundo subterráneo salpican una interesantísima cinta donde el hijo de Hades la reina, Enma, deberá pedir ayuda a Yosuké para que averigüe y la serie de inundaciones que suceden en el mundo subterráneo causadas por Yakumo, el señor del mal... El director de arte es Horoki Ikeda mientras que el diseño es de Hiroki Kanno todos ellos componentes del excelente **Estudio Pierrot**.

Como novedad Manga Films ha creado el sello **Manga Cómic** para editar el primer, y único, pues se retiraron los coproductores televisivos —La 2 y Canal +—, título de la frustrada versión animada de TORPEDO el genial cómic negro de Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet. Dicha cinta, que se acompaña con la versión en tebeo, se titula **Tac, tac** y goza de un muy digno nivel, a pesar de ser un producto nacional.



Dentro de sello y la línea Hong Kong aparece **City on Fire** (1987) de **Ringo Lam**, la película que sirvió de inspiración a Quentin Tarantino para *Reservoirs Dogs*; y **La Novia del Cabello Blanco** de **Ronny Yu** una adaptación, plena de fantasía y exotismo, basada en un clásico de la literatura china.

fanzineramas

Dentro de la abundante y heterogénea producción del género manga continúan apareciendo títulos dignos de reseñar. Si queréis localizarlos, caso de no estar en vuestra librería especializada, escribir a las dicrecciones y enviar el importe reseñado, más 150 ptas. más para sellos, preferentemente por giro postal. Como son gente seria, no dudamos, que os los enviarán a vuelta de correo.

NIPPON. Nº 5, ¿septiembre, 95?. 40 págs. A4. 375 ptas. Imprenta. Dirección: Miguel A. Martín; C/. Ferrándiz, 21 (2ºA); 29012 MÁLAGA.

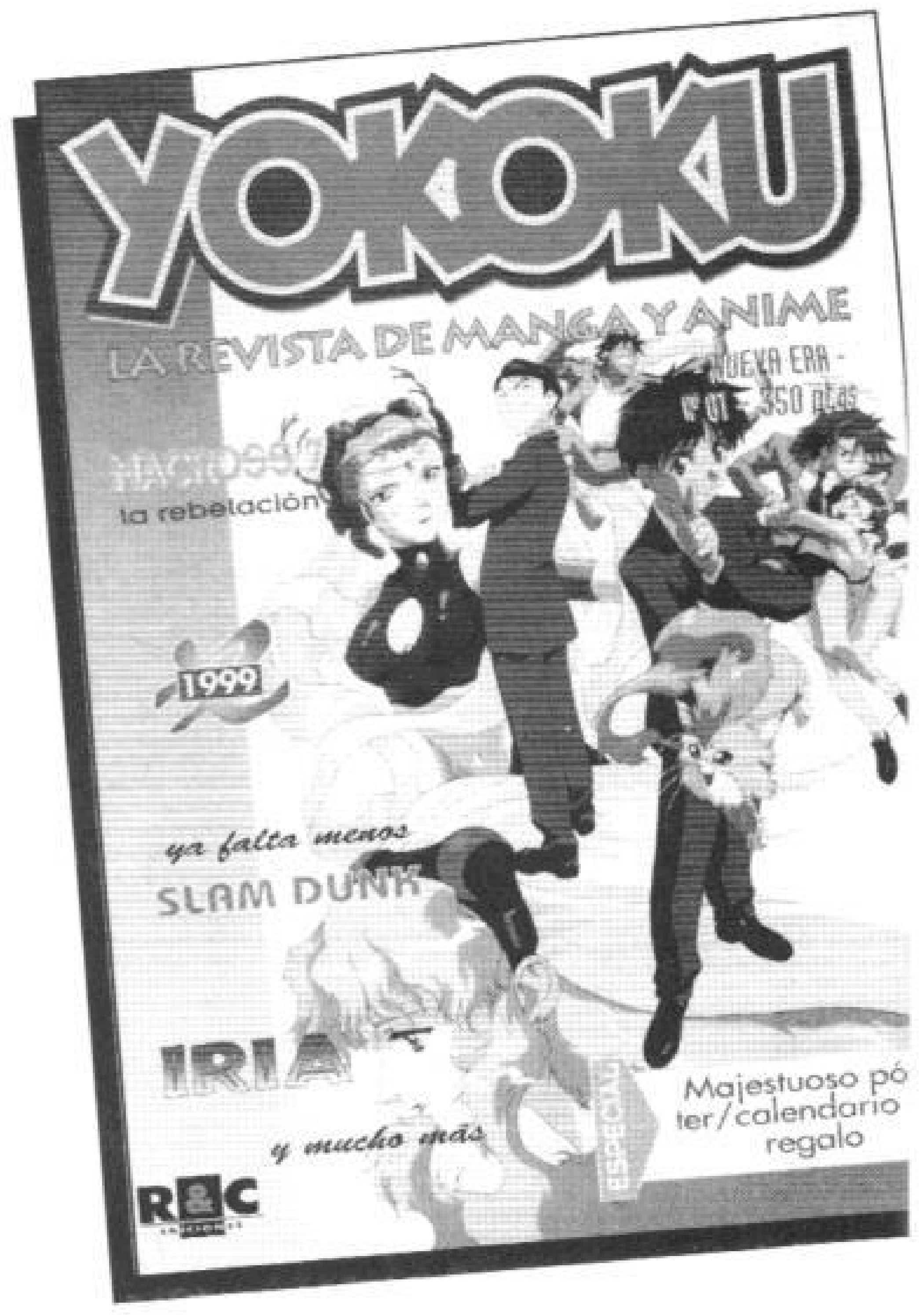
El más veterano de los fanzines sobre manga hechos en Andalucía y el que —por lo visto— goza de una mayor difusión. ZENKI la estrella del *Shonen Jump,* GO! GO! ACKMAN un Toriyama diferente, abundancia presencia *dragonbalmaniaca,* buen correo; noticias, videojuegos, poster, reseñas de manga y nuevo capítulo de la prometedora BEAVIOUR ZERO del interesante novel Antonio F. Subiri. Mala calidad en la reproducción del interior y bajo nivel redaccional para una publicación que desaprovecha las fuentes directas que parece poseer desde Japón ofreciendo banalidad pura.

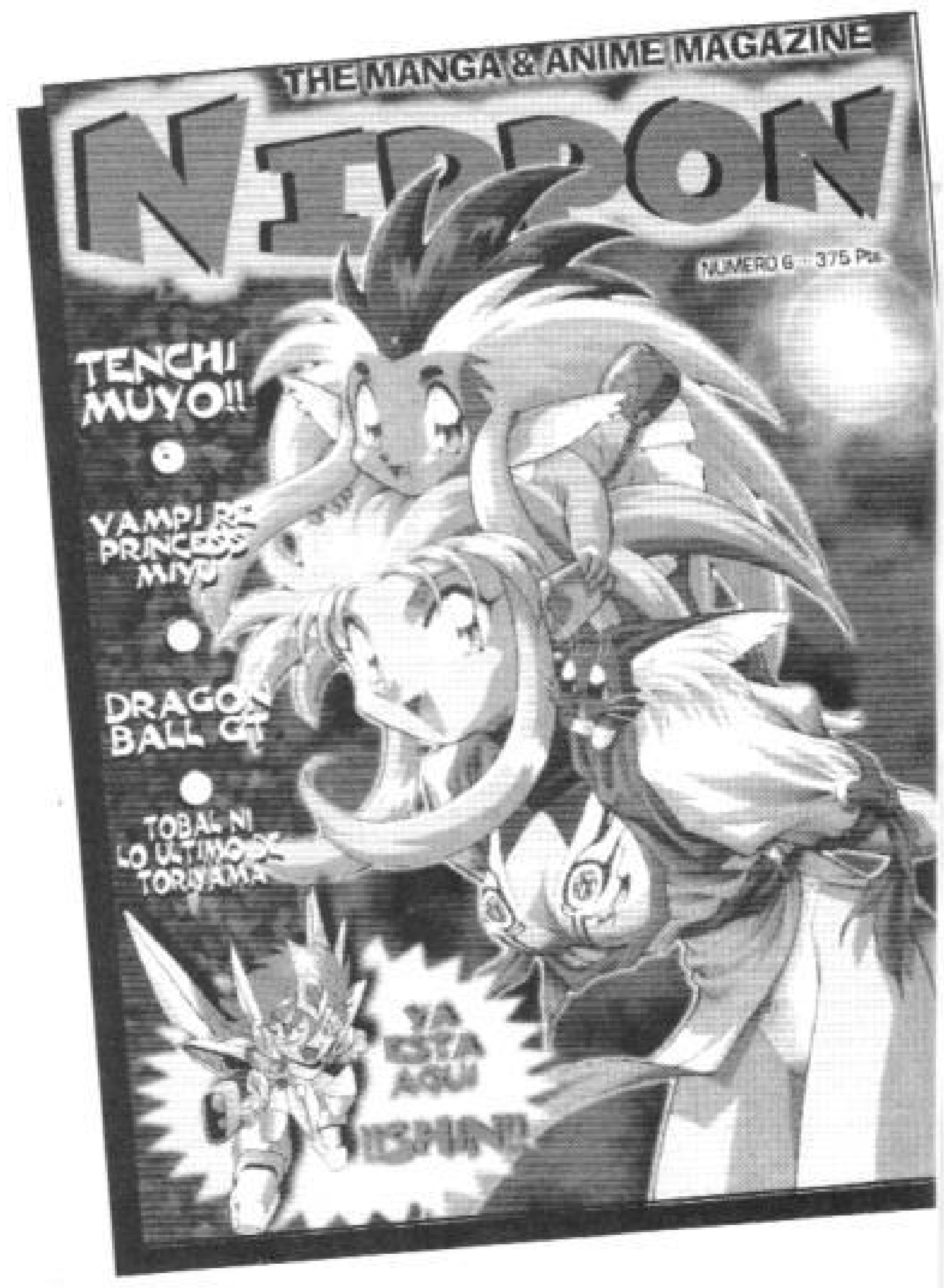
YOKOKU. Nº 01. ¿abril, 96? 48 págs. A4. 350 ptas. Imprenta, poster color. Dirección: C/. Recs, 28, esc. D, 3º—1º; 43201 REUS (Tarragona).

Nueva etapa de la publicación coordinada por el emprendendor Carlos Loriente. Tras una primera etapa más discreta reemprenden con nuevos bríos, y creando las ediciones R & C y tratando de siusbsanar sus torpezas en maqueta y diseño. Amén de una correcta sección de noticias estudian el fenómeno MACROSS 7, la serie X, 1999 de las Clamp, glosan y reivindican al interesante SLAM DUNK y la simpática María ferrer reivindica a IRIA. hay rseñas, opiniones y correo. El conjunto mejora sensiblemente, aunque aún no alcanza el nivel de las publicaciones punteras: NEKO en su equilibrio diseño/información o KAME en su actual tono digestivo. ¡Adelante, chicos seguid en línea de ascenso, no desfallezcais! Ahora a regularizar la periodicidad, verdadera espada de Damocles para todos los que estamos en este gremio.

NIPPON. Nº 6. ¿abril, 96? 52 págs. A4. 375 ptas. Imprenta. Contactos: Apartado 4168; 29012 MÁLAGA.

Nuevo número, y remodelación casi total, de este muy valioso fanzine coordinado por Miguel A. Martin. Una cabecera nueva, maquetación mejorada y contenido supervariado hacen del NIPPON un título a seguir. Con estudios y avances sobre VAMPIRE PRINCESS MIYU el anine, la exitosa TENCHI MUYO, el inevitable DRAGON BALL G T y las últimas novedades del mercado, entrevista con Nacho y Álvaro los creadores de DRAGON FALL... Las habituales reseñas, videojuegos, CD, novedades y la publicación de una serie de Esther Tello con prometedores dibujos, del cada vez más ascendente, Antonio F. Subiri completan este jugoso número.





TEBEO LANDIA

ESPECIAL HUMOR GRÁFICO

Para los amantes del tebeo de siempre

OTRA PRODUCCIÓN DEL COLECTIVO D. TEBEOS

Librería PAZ

- TODOS LOS COMICS DEL MUNDO
- MANGA, AMINE
- FANZINES
- MERCHANDISING, ETC.

C/ Peregrina, 29 - bajo - Tel. (986) 86 04 71
36001 PONTEVEDRA

IMÁGENES
comics

COMICS USA • MANGA
FORUM • LA CÚPULA
NORMA COMICS

COMIC ANTIGUO...
Y TODOS LOS COMICS
QUE PUEDAS IMAGINAR

Pelayo, 18 • 46007 VALENCIA

ADEMÁS TE LOS MANDAMOS POR A TU CASA. TEL: (96) 352 05 73

mundos paralelos

Alguien dogmáticamente sectario pensará, ¿qué hace aquí una sección como ésta? Muy sencillo: nosotros no estamos cerrados a todos los planetas habitados por la viñeta, y sin olvidar que manga, quiere decir tebeo en termino nipón, aquí publicaremos aquellos temas que, no siendo directamente pertenecientes a la temática monográfica de las imágenes con sabor oriental, puedan tener interés para todos, y ser susceptibles de aportar otros ángulos de visión a los simplemente especializados y monotemáticos que todos estáis buscando.

Y ya sabéis que ésta como todas las páginas de nuestra revista están abiertas a que remitáis lo que os parezca apropiado y deseéis que vea la luz. Sólo os pedimos originalidad, brevedad y calidad.

UN SIGLO Y CUATRO DÍAS

La 14º edición del Salón del Cómic de Barcelona celebrada en la Estación de Francia, los pasados 9 al 12 de mayo, se esfumó tan deprisa como llegó. Cuatro días para celebrar el polémico origen del cómic ya que en octubre de este año se cumplirá un siglo del nacimiento del orejudo YELLOW KID a manos de R. F. Outcault.

Se confirmaron los expectativas de superar la asistencia de visitantes del pasado Salón, a pesar del abusivo precio de las entradas.

Los aficionados pudieron disfrutar de siete exposiciones de diversa temática y calidad. Las más logradas fueron las dedicadas a los autores premiados el pasado año. Una sorprendente escenografía mostró páginas originales de **Kim**, **F. de Felipe**, **Sergio Aragonés** y **Brocal**, aderezadas con objetos extraídos del personal mundo de sus creadores. Se realizaron otros montajes sobre **Expediente–X**, el centenario del cómic, la presencia alienígena en el cómic, y una mini–exposición que enseñaba obras de artistas plásticos en las que estos plasmaban su particular visión de los tebeos; montajes que me abstendré de comentarles, no por la calidad de lo expuesto, sino por la pésima realización y el poco esmero puesto en los mismos.

Al contrario que en otros años, esta edición del Salón evidenció la nula preparación de las presentaciones y las mesas redondas. Todo falló, la ubicación de los actos, la megafonía, los temas preparados ... un desastre, vamos.

Como viene siendo costumbre, una buena costumbre, los aficionados (y los no aficionados) tuvieron la oportunidad de adentrarse en la faceta creativa de la historieta. La veterana **Escuela Joso** organizó un taller de cómics y **Fak D'Art** impartió uno de realización de animación por ordenador.

La salsa de todas las ediciones del Salón es la presencia de los **fanzineros**, no hay duda, sin embargo este colectivo sufre año tras año el mismo problema: El reducido espacio en el que son confinados. Les ruego desde estas líneas, señores organizadores, stands con más metros cuadrados por menos dinero, O.K.? (¡esta maldita manía mía de hablar con las paredes!). Aún así, contra viento y marea, surgen diariamente infinidad de publicaciones independientes que ofrecen (o al menos tienen el mérito de intentarlo) algo distinto a lo de siempre. Estos son algunos de los fanzines presentes este año: *TMEO*, *451 Grados*, *Rau*, *GÑ!*, *Napartheid*, *Círculo Primigenio*, *La Comictiva*, *Subterfuge*, y muchísimos más (mención aparte para *Annabel Lee*, flamante ganador del Premio del Salón al mejor fanzine).

Si algo ha caracterizado al 14º Salón del Cómic de Barcelona es la fuerte apuesta de las editoriales del país por la historieta autóctona. Nombraros los distintos de todos estos nuevos autores (casi la totalidad de ellos en formato cómic–book) es imposible dado el poco espacio del que dispongo y hacerlo de sólo unos pocos sería injusto, así me permitiréis pues pasar a otro asunto.

Gran parte del público que acude a un acontecimiento cultural de esta envergadura lo hace para ver en carne y hueso a sus autores favoritos (¡y si cae un dibujo firmado, pues mejor!). **Jim Lee** y sus acólitos de Wildstorm no se pasaron finalmente por la ciudad condal (¿Alguien se lo creyó?) pero no faltaron los grandes nombres: **Sergio Aragonés** (simpático y dicharachero), **Ralf König** (hipersolicitado), **Milo Manara** (agotado de dibujar chicas estupendas), **Gilbert Shelton** (junto con Aragonés uno de los habituales), **José**, PUMBY, **Sanchis** (más que merecido ganador del Gran Premio del Salón), **Karpa** (acompañando a su amigo Sanchis en todo momento). **Fede del Barrio** y **Felipe H. Cava** (!! Por fin pude verles y arrancarles un dibujo y una firmita y una foto y ...!!), **F. del Felipe** (¡todo el mundo comentaba su posible colaboración cinematográfica con **Guillermo** *Cronos* **del Toro**!), **Carlos Puerta** (¡injustamente desconocido e ignorado!), **Max** (Premio a la mejor obra española), **Azpiri**, **Ibáñez**, **Rafa Fonteriz**, gran parte del staff de la revista *El Jueves*, la **Generación CASP** al completo y un largo etcétera. Tampoco eludieron su cita anual de comics otros célebres personajes (disfrazados la mayoría de visitantes ocasionales): **Víctor Mora** (¡felicidades por esos bien conservados 40 años del CAPITÁN TRUENO!), **Jesús Redondo**, **Santiago Segura**, **Sempere**, **Javier Olivares**, **Óscar Jiménez**, **Miguel Angel Martín**, **Santiago Sequeiros** (Premio al autor revelación)...

Me gustaría hablar de los jóvenes autores que han estrenado obra en esta edición del Salón, ya sea a través de **Camaleón**, **Glenat**, **Planeta**, **Norma**, **La Plaga** o **La Comictiva**, pero eso merecería un artículo aparte. Después de todo ellos han sido los protagonistas del 14º Salón del Comic de Barcelona.

Nos vemos.

RAÚLE

CONVOCATORIAS Y CONCURSOS

1 er. CONCURSO LAMBDA DE COMIC.– Convocado por el **Casal Lambda** (C/. Ample, 5; 08002 BARCELONA, Tel (93) 412 72 72 y Fax (93) 412 74 76) su plazo de recepción de originales se cierra el 30 de septiembre –quizá este año no podáis llegar a tiempo, pero os valdrá para los próximo este contacto–. Su objetivo es "fomentar la realización y difusión de cómics de temática gai o lésbica, que contribuyan a la normalización social del hecho homosexual, objetivo básico de la entidad organizadora".

Se podrán presentar obras totalmente inéditas, de la temática citada, escritas en cualquier lengua del Estado Español, que no hayan sido presentadas, ni premiadas en otros certámenes. La historia constará como mínimo de 4 páginas, y de un máximo de 8, en formato DIN– A4, o proporcional. La cuantía de los premios será de 60 mil pesetas para el primer premio, 30 mil para el segundo, y 10 mil para el tercero.

Los premios podrán ser declarados desiertos, aunque el jurado podrá redistribuir a su criterio los importes y galardones. Le entrega de los premios, y la correspondiente exposición de los trabajos presentados –que no podrán ser retirados hasta después de esa fecha– tendrá lugar durante la 2º Semana del Cómic y la Ilustración Gai y Lésbico, a celebrar en los locales del Casal del 4 al 15 del próximo mes de diciembre. La remisión de los trabajos, el original y siete copias, deberá ser remitida a la dirección suscrita en correo certificado y debidamente embalada. La organización se reserva el derecho de reproducir cualquiera de las obras presentadas en sus publicaciones.

ALFONS MOLINÉ

FOTO: PILAR QUIROSA

"Yo dí a conocer a Antonio Martín los cómics de DRAGON BALL"

Una persona pionera en el estudio y difusión del manga y el anime en España, Alfons Moliné, realizador de la imprescindible sección Manga Manía en las páginas del tebeo más vendido de los últimos años, BOLA DE DRAGÓN, se acerca a nuestras páginas para aclararnos algunos detalles de su vida y comentar otros temas de actualidad comiquera. Los datos que ofrece y sus opiniones aclaran muchos temas que el aficionado agradecerá.

MANGA TOUR .–¿Cuáles fueron tus primeros contactos con el tebeo? ¿En qué momento se une esta afición con el dibujo animado?

Alfons MOLINÉ.– *Nací el 2 de agosto de 1961 y, como se suele decir en estos casos, desde pequeño ya hacía dibujitos en los márgenes de mis cuadernos escolares. Tuve la influencia positiva de que en mi casa se leía bastante, ya fuesen tebeos o lo demás; mi padre era un gran amante de los clásicos USA –FLASH GORDON, HOMBRE ENMASCARADO y cía– y los tenía todos en aquellas versiones de editorial Dólar de los años 60. Hubo un tiempo en que se suscribió a la revista italiana* **Linus**, *donde aparecían PEANUTS, KRAZY CAT, LI'L ABNER, POGO, B.C., WIZARD OF ID, etc; ya se puede figurar lo que representó para mí descubrir todos esos personajes, entonces poco o nada conocidos en España, cuando yo tenía unos 8 ó 9 años. Fue más o menos entonces cuando decidí que lo mío sería dedicarme o bien al cómic, o bien al cine de animación. Mi padre era también un amante de la ciencia–ficción, y estaba suscrito a aquella revista llamada* **Nueva Dimensión**, *donde al final de cada ejemplar salían unas páginas llamadas "páginas verdes" donde había información sobre cine fantástico, comic, etc.; allí me enteré de que en Lucca y otros sitios se hacían congresos de cómics, o de que había revistas dedicadas al estudio de la historieta, como* **BANG!**; *a los 10 años tuve mi primer ejemplar de BANG! en las manos.*

– ... A partir de ahí, las cosas se aceleraron: mis visitas al barcelonés Mercat de Sant Antoni en busca de tebeos antiguos, mi pertenencia al desparecido Club Dhin, mis viajes a Francia en busca de delicias tebeísticas que se hallaban a este lado de los Pirineos ...

M.T.– También habrás picado en los temas fanzineros...

A.M.– A finales de los 70 empecé a escribir para los fanzines sobre historieta, y en 1981 intenté lanzar mi propio fanzine, **Tony Tonic** *(El nombre lo saqué de un personaje, TONY TONIC, FAN DEL COMIC, que publiqué como historieta en la* **Guía Quincenal del Comic**, *editada por Joan Navarro allá por 1980). No tuvo mucha acogida, hasta el punto de que aún guardo en el desván ejemplares invendidos, y lo dejé tras cuatro números...*

– ... Como historietista no he producido gran cosa, aparte de alguna tira como "L'ULL D'EN MEC (EL OJO DE MEC), que creé en 1981 para el semanario de actualidad catalán **Canigó**, *hoy desaparecido, y que estaba protagonizada por un pajarito filósofo y comentarista de la actualidad. He preferido consagrar mi labor gráfica al dibujo animado, al que me dedico profesionalmente desde 1987, tras hacer algunos cortos amateurs, y cuya vocación se me ha desarrollado paralelamente a la historietística, si bien para explicar todo ello necesitaría otra entrevista entera.*

M.T.– ¿Cuáles han sido tus colaboraciones y contactos con el mundo profesional?

A.M.– *Básicamente, he estado colaborando desde 1984 para Planeta–De Agostini, primero esporádicamente y luego con mayor frecuencia, especialmente a partir de 1992, cuando es inaugurada su línea de manga. Más de tarde en tarde he colaborado con Norma; especialmente en 1987, cuando Toni Guiral estaba allí, les ayudé en la creación de un intento de revista juvenil,* **Mochuelo**, *que no llegó a cuajar. Más raramente he hecho alguna colaboración ocasional para algún otro editor.*

Un estudioso del Manga

M.T.– ¿Desde cuándo te interesas y estudias el manga y el anime?

A. M.– *Siempre me ha interesado globalmente el comic y la animación de todo el mundo, si bien ha sido a partir de 1985 cuando he tenido ocasión de conocer más a fondo el manga y el anime, merced a un corresponsal japonés, quien me enviaba tomos de manga y revistas de anime, y yo a cambio le remitía comics españoles; entre otras cosas, llegó a enviarme los respectivos primeros tomos de DR. SLUMP y DRAGON BALL cuando estos aún no se conocían por estos pagos; de hecho, fue ese primer tomo de Dragon Ball el que le presté a Antonio Martín, cuando en 1991, interesado en la "dragonballmanía" que entonces azotaba Cataluña y pronto se extendería al resto de la península, me preguntó si existían comics de dicha serie.*

M.T.– ¿Desde qué momentos te inicias en la realización de textos sobre manga? ¿Cómo surge MANGA MANÍA?

A.M.– *Cuando aquel mismo año, Planeta–De Agostini estaba preparando los primeros títulos de su línea de manga. Antonio me sugirió que escribiera algo sobre el tema; yo salí con una sección a la que bauticé* **Manga Manía**. *No era ningún título original, ya que me inspiré para el mismo en una exposición de comics en general que había visto una vez en Londres y cuyo apartado dedicado al manga se titulaba igualmente* **Manga Manía**. *Yo propuse que mi sección apareciera dentro de la colección de Dragon Ball que entonces se estaba gestando, cosa que fue aceptada.*

"Todavía quedan lagunas en la edición del Manga en España"

M.T.– ¿Qué te parece la introducción y evolución editorial del manga en España?

A.M.– *Como en la mayoría de las cosas, los inicios del Manga en España fueron más bien desiguales, ya que la selección de las primeras colecciones de manga aparecidas en nuestro mercado no eran lo suficientemente representativas del variopinto panorama editorial nipón. Pero creo que con el tiempo, la experiencia adquirida por los editores españoles de manga, los movimientos originados por los propios fans, y el creciente conocimiento del universo de los manga por el propio lector, se ha conseguido evolucionar positivamente, y hoy nuestros quioscos ya pueden contar con una gran variedad de géneros, escuelas y formatos en lo que a materia de manga se refiere. Aunque todavía queden algunas lagunas por llenar (¿para cuando algo de Tezuka?) ...*

M.T.– ¿Cómo valoras en todo esto el fenómeno BOLA DE DRAGÓN?

A.M.– *Creo que dicho fenómeno ha contribuído a desarrollar todo este mercado del manga en España, actuando como punta de lanza del mismo. Sin embargo, conforme ese mercado ha ido desarrollándose, ello ha debido servir asímismo para que el lector haya descubierto que* **Bola de Dragón** *no es, ni mucho menos, la panacea del manga y sí la punta de un gran iceberg del cual no queda mucho aún por descubrir.*

M.T.– ¿Qué te parece la edición de anime y el estado actual de la exhibición?

A.M.– *El progresivo deterioro del panorama del amime en las cadenas españolas (censura y presión de grupos de padres y educadores, exceso de reposiciones y escasez de novedades de interés, supresión de los títulos de crédito en las series, etc.) ha sido compensada con el desarrollo del mercado de las cintas de vídeo. Sólo hay que esperar a que Manga Vídeo sepa mantener un catálogo completo y atractivo, procurando que la calidad prime por encima de la cantidad. Por otra parte, hay que destacar la actividad de cadenas como Canal Plus o la catalana Canal 33; ésta última con su programa Manga! que se emite los lunes por la noche, ha demostrado cómo la animación puede y deber superar los límites del gueto de los horarios de programación*

infantil. Ahora bien, un fenómeno así podría servir de paso, para promocionar otras muestras de animación para adultos que se producen en otros países, aparte del Japón y de las que se conoce poquísmo en España... si bien esto ya es otra historia.

M.T.– ¿Cuál es tu opinión global y concreta sobre los fanzines y publicaciones que se están generando en torno al manga y el anime?

A.M.– *Realmente, el interés por el manga y el anime en España ha sabido crear la calidad de edición (papel, impresión, etc.) de buena parte de los mismos resulta más que satisfactoria, la calidad de los textos que ofrecen es, por lo general, variable. Hay revistas que poseen una calidad de edición profesional pero unos textos de nivel* **fanzinero**. *Y también hay casos a la inversa. De todos modos, a menudo sorprende la cantidad de información procedente del Japón que algunas de estas publicaciones logran obtener, y es que inventos como el Internet están haciendo cada vez más accesibles las fuentes de datos y noticias frescas sobre estos y otros campos.*

El final de Bola de Dragón

M.T.– ¿Cómo describirías el panorama actual y el estado de la edición de mangas en sus nuevas perspectivas tras el fin de BOLA DE DRAGÓN?

A.M.– *Volviendo a la pregunta sobre el fenómeno "Bola de Dragón", es de esperar que, una vez finalizada la saga de Son Goku y compañía, el lector español de manga ya estará lo suficientemente preparado para acoger un mercado de manga polifacético y que abarque diversos géneros y tendencias, en lugar de cuatro años de experiencia en este mercado, sin duda sabrán continuar desarrollando y ampliando el fenómeno manga sin necesidad del apoyo de la colección que desencadenó dicho fenómeno.*

M.T.– ¿Son divergentes y encontradas las aficiones al cómic/tebeo en general con el manga y el anime?

A. M.– *Hay casos de lectores que han empezado a consumir manga tras haber sido lectores de otro tipo de comics, y casos de lectores –en general, los más jóvenes– que han empezado a leer manga sin previa experiencia con comics de otra clase. En el segundo caso, debería mentalizarse a ese tipo de lectores que el Universo de los manga es solo un continente, y no un planeta.; es decir, que deberían aprender a conocer y apreciar asimismo las historietas de otras latitudes.*

M.T.– Sobre la progresiva recuperación de los públicos juveniles, ¿qué te parece que las chicas o jovencitas se vean aproximarse cada vez más al manga en todas sus vertientes?

A.M.– *Me parece positivo que el manga contribuya a ampliar el público lector femenino; sin duda ha influído en ello la importancia de los manga para chicas en el Japón, así como el gran número de mujeres autoras de manga en dicho país. Considero igualmente que es un sector de público que ha venido para quedarse, que no es pasajero.*

El mercado del manga en nuestro país ahora

M.T.– ¿Qué echas en falta y qué sobraría en la actual situación editorial y general del manga y el anime en nuestro país?

A.M.– *Textos sobre manga más rigurosos y menos* **fanzinerosos.** *Que se vuelva a intentar a editar una revista de manga de géneros variados (pese al cierre del* **Shonen Mangazine**). *Algo de Tezuka (Creo que esto ya lo he dicho).*

M.T.– Una de las consecuencias de la fama del manga se traduce en la creación y edición de productos autóctonos, ¿cómo lo valoras puntualmente?

A. M.– *En el aspecto positivo, valoro el hecho de que den trabajo a autores de nuestro país. Sin embargo, la mayoría de estos mangas autóctonos me parecen de un nivel de dibujo elaborado, pero poco innovador, aunque si tuviera que destacar a alguno de estos mangakas hispanos, me decantaría por Ismael Ferrer y José Miguel Alvarez, cradores de Pachún, la mascota de* **Neko**.

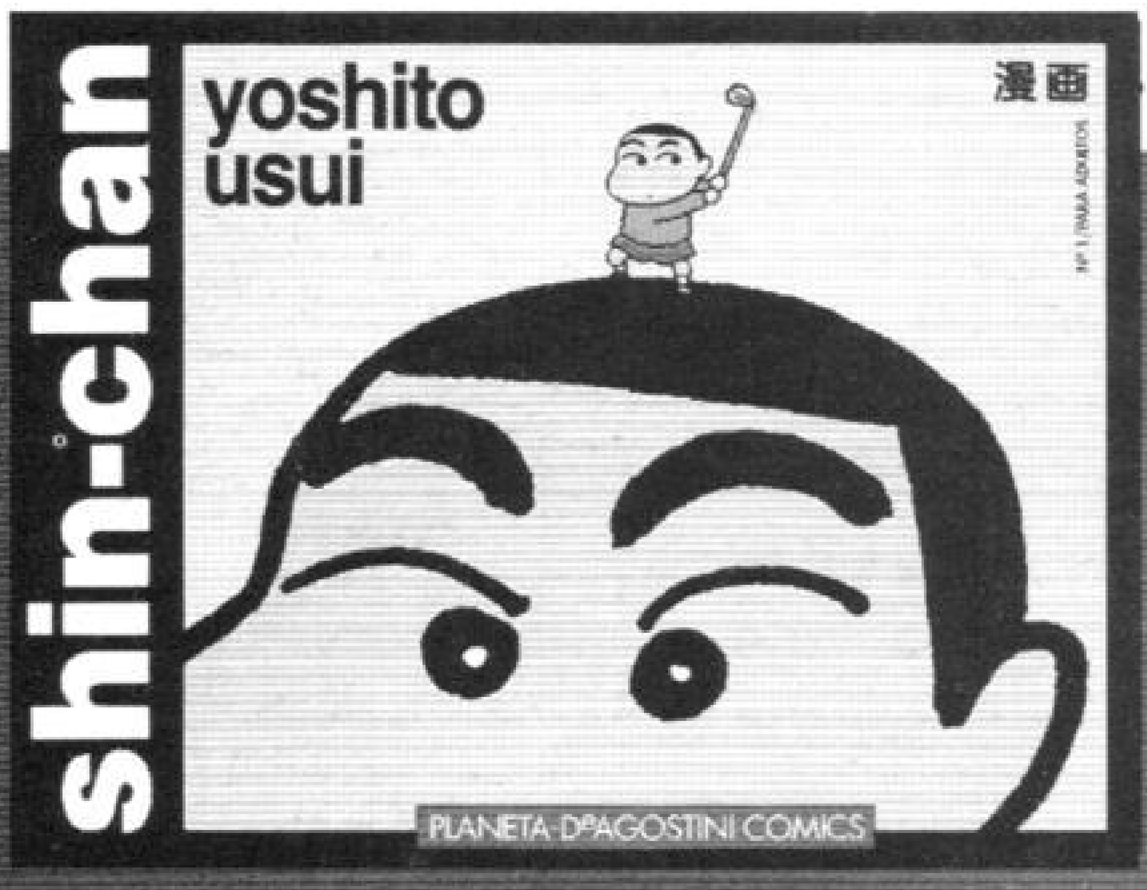
M.T.– Las relaciones entre Manga y Comic–book, ¿crees que son de rivalidad, inter–influencia, competencia...?

A. M.– *De todo un poco: si bien es cierto que el manga se ha quedado con una parte del pastel del mercado que antes estaba dominado por el comic–book USA en general –aunque siempre hay excepciones– está sufriendo de una creciente falta de control, tanto por lo que respecta a la cada vez más desmesurada cantidad de colecciones lanzadas en el mercado yanqui, como en cuanto a una vacuidad de contenidos cada vez más latente. En esta pugna USA–Japón ahora ha entrado en juego el comic–book hispano, con la prometedora línea* **Laberinto**, *que esperamos sepa dar de sí todo el jugo de que es capaz.*

M.T.– ¿Te atreverías a hacer una visión prospectiva de la evolución del panorama?

A.M.– *Véase lo dicho respecto al futuro del mercado del manga tras el cierre de BOLA DE DRAGÓN. Yo confío que el lector es ahora lo suficientemente maduro y consciente como para saber aceptar un mercado dominado por productos de suficiente calidad y menos por productos "cualquiercosas". Todos saldremos ganando con un tipo de lector así.*

I .B. & A. P.



El Eterno Infantil

Muchas historietas se han encargada de extender lo arcangélico y al mismo tiempo letal y retorcido que puede encerrar la tierna peronsonalidad de un niño. La más que centenaria historia del cómic está plagada de MAX Y MORITZ, los KATZENJAMMERS KIDS, nuestros ZIPI Y ZAPE o GU–GÚ y mil otros repartidos, o casi, por los cinco continentes... La ambigüedad calculada que ofrece lo aparentemente inocente, desatado, liberado de los asfixiantes corsés educativos y familiares, carácter infantil, su deshinhibición espontánea y natural ante las miles de contradicciones en que se mueven los adultos hayan su máximo exponente en CRAYON SHIN– CHAN, la serie preferida por nuestro invitado de hoy, creada en 1990 por Yoshito Usui para la editorial Futabansha, ofrece algunas connotaciones claras de este rol del niño suelto y libre de mordazas censoriales pedagógicas. ya sea a la hora de obedecer, hacer recados, responder a una a madre inexperta que e las ve y se las desea por meter en cintura a tan consumado y letal diablillo que goza con hacer repetidos cortes de mangas o de bajarse raudo la ropa de cintura para abajo y mostrar su atributos en un feroz y alegre cambio de marcha.

Porque SHIN– CHAN no acepta sencillamente la óptica de los mayores, de los seres grandes; está bien contento y feliz siendo un "loco bajito", que dijo el cantautor. ¿Cuánto tiempo gozaremos de esta peculiar rareza comiquera entre nosotros? Gracias a Planeta–De Agostini disfrutamos cada dos meses, en esos tomos horizontales –herederos del formato popularizado por MAFALDA hace más de veinte años–, de la sonora ingenuidad desarmadora de un infante oriental, como hay tantos en nuestras vidas... ¡Demos una oportunidad al niño que llevamos dentro, no le matemos y asistamos a su gozoso despertar leyendo CRAYON SHIN–CHAN!

Enrique TALAVERA

PARA TU ARCHIVO

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA SOBRE MANGA EN CASTELLANO (I)

En más de un lustro de edición continuada de mangas en nuestro país ya se ha ido generando toda una serie de publicaciones especializadas en ofrecer documentación y estudios monográficos sobre un género que está asentando una afición seria y ansiosa por buscar conocimientos más allá de las noticias de las publicaciones periódicas especializadas.

Vamos a ofrecer un primer repaso crítico a las que hemos ido reuniendo hasta ahora, sin excluir un ulterior que complete las referencias aparecidas con posterioridad.

* **Akira Toriyama**; *Los libros de Neko, nº 1*.- Un muy detallado repaso a la obra y milagros del rey Toriyama con sus derivaciones -anime y videojuegos- de la mano de Suso y Rebel, Ainoa Amperio, Annabelle Petit, Ana María Meca, Montse Aumatell, Ismael Ferrer y Ramón Peña. Recomendable para los fans de DRAGON BALL y DR, SLUMP/ARALE CHAN, sin lugar a dudas su mejor creación. **Camaleón Ediciones**. *Rústica*. **1994**.

C/ J. Esteban Indart, Nº 1
IRÚN

* **DRAGON BALL: ¿Dossier definitivo?**.- Casi todo lo que se puede querer saber sobre esta serie de culto.La contundente respuesta del estudio Inu a los chicos de Neko. Imprescindible para los *songokuadictos*. **Ediciones Inu**. *Rústica*. **1994**.

* **Una introducción al Anime, dibujo animado japonés**.- Repaso de lo más superficial del mundo del anime. No es sino una traducción -a cargo de la laboriosa Ana María Meca- del Anime- *A beginner´s guide to the world of Japanese Animation* de Helen McCarthy, con apenas páginas dedicadas al seguimiento del fenómeno en España -y que, dicho sea de paso, resultan ser de una calidad literaria ínfima de escaso interés-; reproduciéndose aquí todo el original en blanco y negro, cuando el princiapal valor del original eran sus ilustraciones en color.

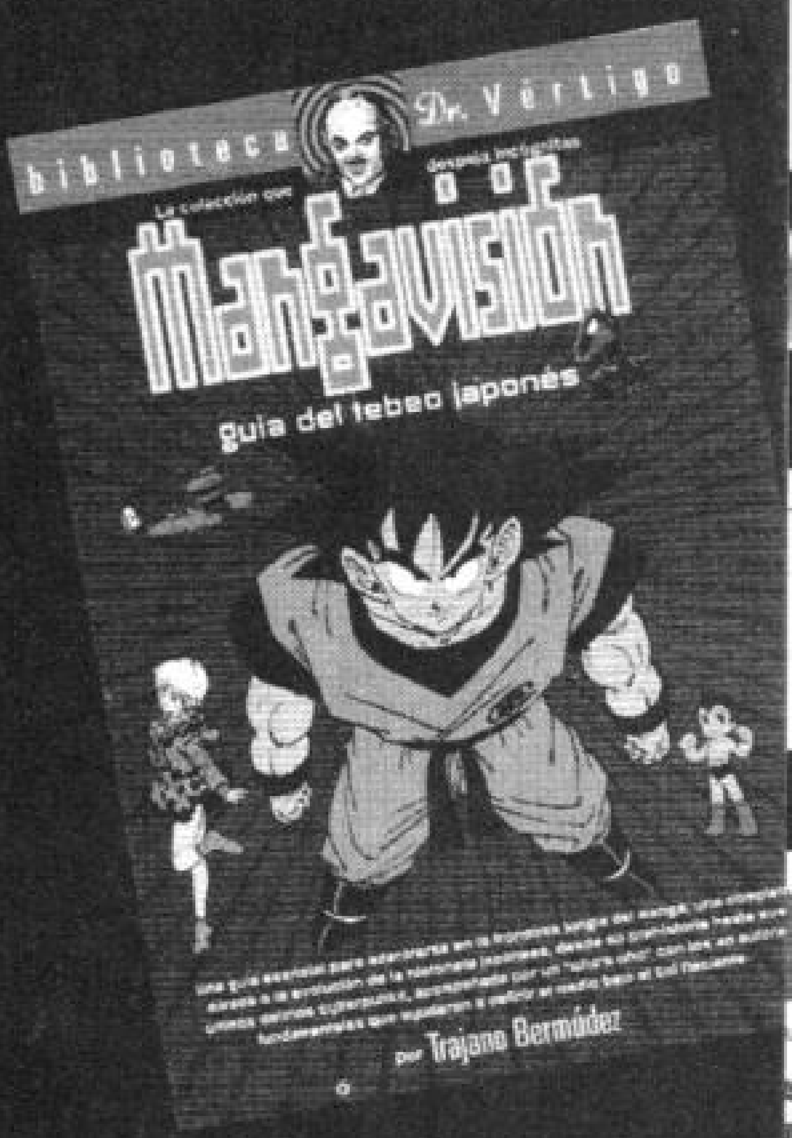
El conjunto es poco detallado y con grandes lagunas, aunque curioso; útil tan sólo para no iniciados sedientos de información -aunque no encontrarán mucha, la edición es muy chic-. **Ediciones El Beso**. *Rústica*. **1994**.

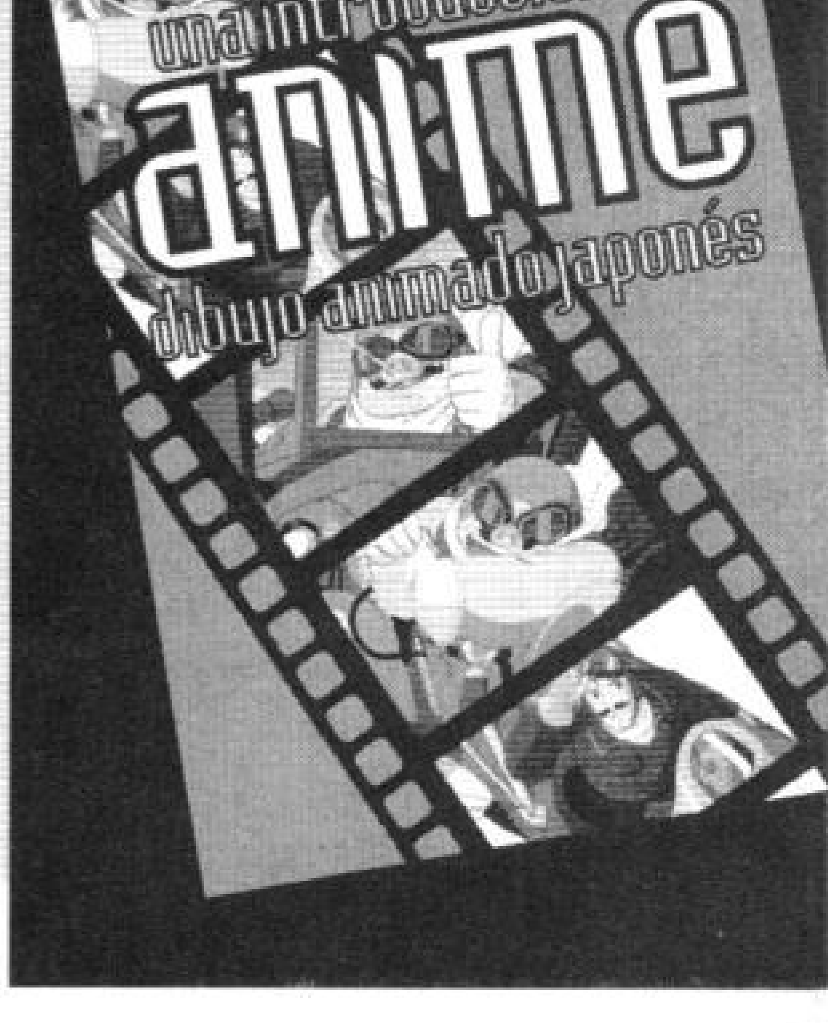
* **El mundo de SAILOR MOON**; *Colección Nausicaä* nº 1.- Lo que debería de haber sido: todo lo que usted siempre quiso saber sobre SAILOR MOON y nadie se había atrevido a contarle, se queda en una chorradita muy incompleta que se centra en hacer un resumen detallado -es un decir- de la primera etapa televisiva -algo que cualquier fan podría hacer- e incluso se saltan algún capítulo, completando el tomito con unos artículos. Juan Antonio Gil, Jacobo Molins y Shingo Nagashima son los perpetradores. Es tirar el dinero. **Ediciones Global**. *Rústica*. **1995**.

* **Mangavisión**; *Biblioteca del Dr. Vértigo* nº1.- Un estudio del vasto mundo del manga de la mano de **Trajano Bermúdez** -seúdónimo de Santiago García-, que no deja de ser un fotoplagio resumido de los presitiosos *Manga! Manga ! The World Of Japanese Comics* de Frederick Schodt y de *L´Univers des mangas* de Thierry Groensteen, más el añadido de un paseo por *The World Encyclopedia of Comics* del incansable Maurice Horn; eso sí con numerosas referencias de cosecha propia sobre el mercado de la piel de toro. Recomendable sobre todo para iniciarse, aunque lo ideal hubiese sido una edición nacional de cualquiera de los originales. **Ediciones Glenat**. *Rústica*. **1995**.

* **Guía del anime**.- Muy incompleta, poco documentada y llena de errores -de no ser por estos podría salvarse de la quema- guía elaborada por J. A. Gil. Al igual que El mundo de SAILOR MOON y el libro de la Mccarthy, sólo sirve para decorar los estantes. **Producciones editoriales Ronin**. **1995**.

Xesús M. MARTÍNEZ





CASTILLA COMIC

C/ MONTERO CALVO, Nº 28
Tel. y Fax: (983) 21 17 73
47001 VALLADOLID

¡TELECOMIC!

SERVICIO DE VENTA POR CORREO RÁPIDO Y EFICAZ

- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- MANGA (NOVEDADES Y NÚMEROS ATRASADOS)
- JUEGOS DE ROL
- TRADING CARDS

LIBRERÍA

TAJ MAHAL

LIBRERÍA

COMICS NACIONALES Y EXTRANJEROS

LIBROS DE ILUSTRACIÓN

JUEGOS DE ROL

CAMISETAS

Juan Pablo Bonet, 20 • Tel. (976) 37 95 97 • 50006 ZARAGOZA (España)

¡Buscamos nuestra mascota!!

Sí, queremos hacer una convocatoria a todos los dibujantes aficionados, a los que chifle el manga o ese estilo. Queremos recibir vuestros proyectos de mascota para MANGA TOUR. Enviad cuantos se os ocurran, la convocatoria está abierta. Aquí iremos publicando las mascotas que recibamos y organizaremos entre todos un gran referéndum. Todos los que participen -tanto enviando mascotas como votando las publicadas- recibirán un detalle y el ganador un macro-premio... ¿A qué esperáis? ¡La fama es vuestra...!

Todas las mascotas deberán ser remitidas al Apartado 338, 04080 ALMERÍA.

¿Quieres ser colaborador de Manga Tour?

Si dominas el japonés, estás muy puesto en manga, anime, CD, LD, cultura oriental y demás... Te ofrecemos ahora la oportunidad de incorporarte a nuestra revista y brindar tus trabajos y artículos a varios miles de aficionados y lectores.

Mándanos muestras y propuestas de trabajos, dinos lo que deseas, haznos llegar unas notas biográficas y muy pronto serás un colaborador de MANGA TOUR, la revista que nace pegando fuerte.

Escríbenos al Apartado 338, 04080 ALMERÍA.

Todas las propuestas serán contestadas.

CORREO...

El Correo es la ventana abierta a tu participación activa en MANGA TOUR. Nuestra revista será lo que vosotros deseéis, por eso estamos esperando vuestras opiniones, críticas, comentarios, dibujos, preguntas, proyectos y todo cuanto se os ocurra... pasteles de frambuesa, empanadas mallorquinas, gallegas, talones al portador, etc...

Todos los que nos escriban verán contestadas sus dudas, publicadas sus opiniones, dibujos y además... ¡los cien primeros tendrán una sorpresa!, ojo. ¡A ver si os animáis y recibimos montones de cartas!

Y en este nuestro primer número hemos ido recogiendo algunas misivas remitidas a la editorial -Colectivo D. Tebeos- que hemos reservado para este espacio, las directamente relacionadas con el tema manga, claro.

* **Jorge González Surión** de **Madrid**, nos comenta que ya ha leído todas nuestras publicaciones, que de TEBEOLANDIA y CB & M le gusta sobre todo la forma de redactar las noticias, que no es "ni muy larga, ni muy corta, que trae y engancha a tope". Aunque se lamenta y nos regaña fuertemente por no cumplir la periodicidad anunciada: "me dejáis mucho tiempo sin vuestra peculiar ración, y me lo paso fatal, ¡no hay derecho!" Bueno -y esto es un reproche, cariñoso las más de las veces, que recibimos muy a menudo-, amigo Jorge, y tantos que se quedan con las ganas de decirnos lo mismo: a ver si se os mete de una vez en la cabeza, **no somos una editorial normal, todos los que aquí trabajamos y colaboramos comemos de un trabajo diferente y sacrificamos nuestro ocio, vulgo tiempo libre, en aras de daros vuestra ración** *aperiódica* -¡por el momento, lo sentimos!- con las revistas y fanzines que tanto os chiflan... Lo que no quiere decir que dentro de un plazo breve, quizá para el 97, cuandó ya tengamos más de media docena de publicaciones en el mercado, nos planteemos el reestructurar el Colectivo y repartir las funciones y labores para que se ajuste y mejore el asunto de las fechas y la periodicidad de nuestra salida y distribución. ¡Chicos estamos en ello, es nuestro primer objetivo! Tened paciencia, seréis recompensados.

* **Verónica Carrillo Mendoza** de **Sabadell** *(Barcelona)* nos hace llegar una gran cantidad de excelentes, y prometedores, dibujos. Adelante chica, tienes mucha madera. En el grupo de páginas de manga que realizas se nota cierta influencia de Rumiko Takahashi -¿te gusta RANMA, eh?-, luego hay otras de una nueva historia con dibujo más maduro que tienen una excelente pinta... ¿Te atreves a realizar algo para nuestra revista? Publicamos uno de tus dibujos, el que más nos han gustado de entre los muchos que hemos recibido. Esperamos tus noticias.

* **Óscar Campos Ruiz** de **Almería** se muestra un consumado fan de Akira Toriyama, por eso creemos que este nuestro primer número te habrá gustado un montón, ¿verdad? Aún tenemos más cosas de Tori preparadas, ya verás. Nos hace llegar un dibujo con rasgos muy reconocibles, ehem... aunque la desproporción relativa del cuerpo le perjudique al conjunto. No dejes de dibujar amigo Óscar, escríbenos y envíanos tus nuevas muestras.

Y esto ha sido todo por hoy. Si queréis más, ya sabéis tomad papel, boli, y adelante... Y el que controle un ordenata lo tiene más fácil. Os queremos a todos aquí, pasaremos lista...

Enviad todas vuestras cartas a:

MANGA TOUR
Alakrán Comics Group - Colectivo D. Tebeos
APARTADO 338 - 04080 ALMERÍA

TOURI

VERÓNICA CARRILLO (SABADELL)

OSCAR CAMPOS (ALMERÍA)

ÚLTIMA HORA

2° SALÓN DEL MANGA, ANIME Y VIDEOJUEGOS

Aunque a la hora de cierre de este número nada hay confirmado —estamos en pleno y caluroso julio— esperamos datos concretos sobre esta segunda edición del Salón del Manga, el Anime y Los Videojuegos, que se habrá de celebrar del 10 al 13 de octubre, en Barcelona dentro de la ubicación ya habitual de la Estación de Francia.

Tras el éxito sorpresivo de la primera edición, Ficomic, entidad organizadora no parece apostar aún por la potenciación a tope del evento. Por otra parte no se espera la llegada y participación las varias firmas editoriales japonesas invitadas, aunque nos consta que alguna editorial en concreto ya ha hecho gestiones para facilitar la presencia de algunas figuras creativas del Japón. Se habla de Rumiko Takahashi, de Hayao Miyazaki, de Kia Asamiya... Aunque al fin y al cabo nadie parece querer, o poder, asumir los gastos que tal presencia deben acarrear... Esperemos que las expectativas más positivas sean refrendadas por la asistencia de las casas productoras de videojuegos, sector que el pasado año sólo tuvo una presencia testimonial y muy reducida.

Sí, quizá para la presencia de figuras internacionales el certamen aún esté muy verde, a lo que no es ajena la evolución del mercado nacional, con algunos cierres sonados o la próxima conclusión de edición española de BOLA DE DRAGÓN, que ha actuado como relativa locomotora del sector.

BREVES BREVES

• Abrupto y sorpresivo cierre de **FLY**, *Dragon Quest*, editada por Planeta–De Agostini. Creada en 1990 sobre el videojuego del mismo título guionizada por **Riku Sanjo** y dibujada por **Koji Inada** –siguiendo los diseños de personajes iniciales del videojuego trazados por **Akira Toriyama**– había alcanzado los 50 números (primero quincenal y últimamente mensual) y llegado al tomo 15 original. La historia quedará pues cortada ya que se sigue produciendo en la actualidad.

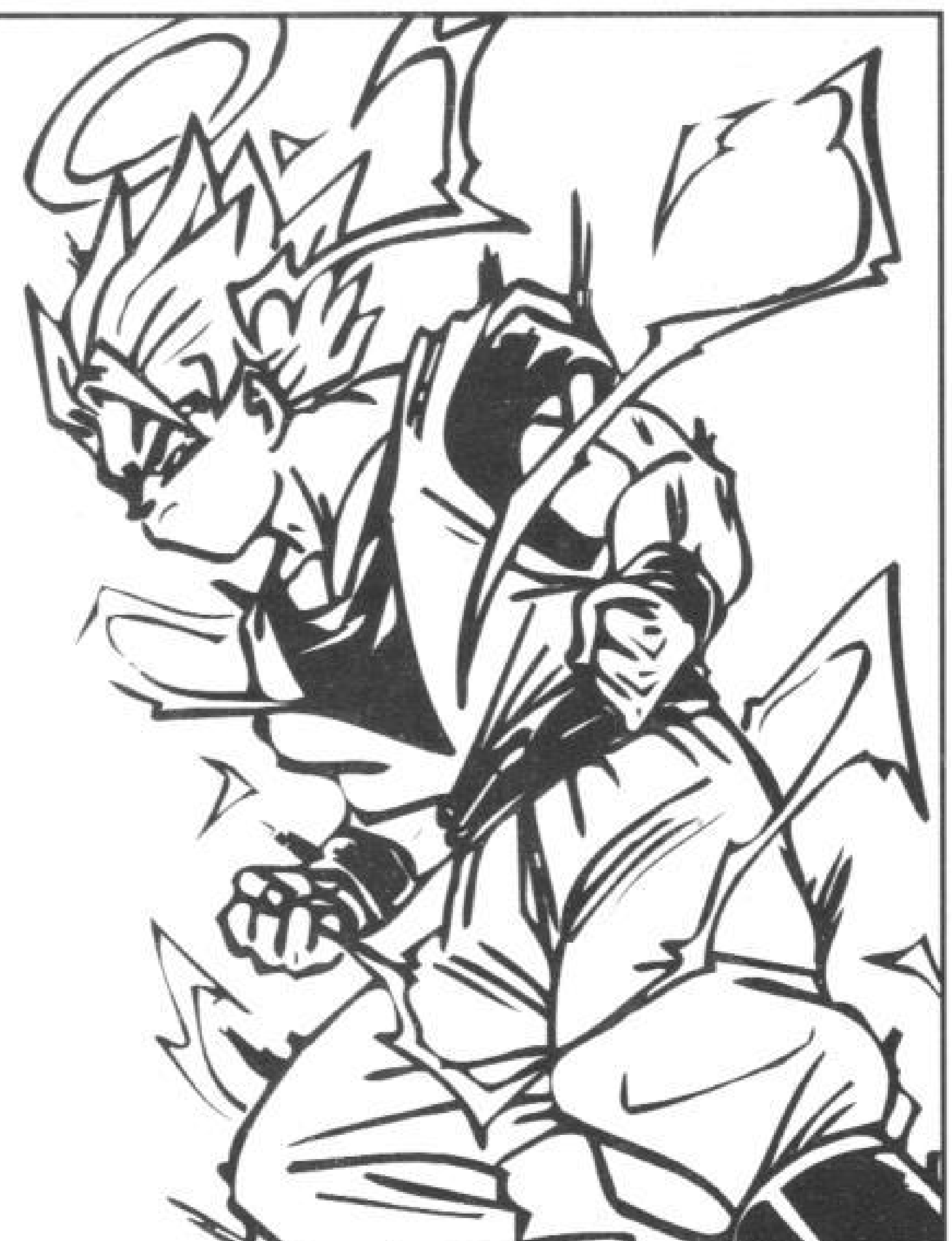
• Tras el cierre del *Shonen* **Planeta–De Agostini** planea sacar de manera inmediata las siguientes páginas de 3 X 3 OJOS de Yuzo Takada, ¡AH, MI DIOSA! de Kosuke Fujishima y GUN SMITH CATS de Kenichi Sonoda a lo largo de sucesivas miniseries monográficas. En cambio la continuación y conclusión de LUCHADORAS DE LEYENDA de las Clamp –serie cerrada de 3 tomos originales– habrá de recuperar en la fórmula editorial que se decida el primero de ellos ya aparecido en las páginas del *Shonen*.

• Las novedades editoriales en los próximos meses, dada la situación estancada y poco expansivo del mercado, serán de relativa continuidad en todas las editoriales y esperar a una reactivación o consolidación para lanzar algo más sonado. Una de ellas podría ser **ARALE/DR. SLUMP** a cargo de Planeta–De Agostini tratando de llenar el vacío de nuevas obras de **Akira Toriyama** producido tras el fin del material de BOLA DE DRAGÓN.

• **Norma Editorial** cerró dos colecciones que ya había caído en cierta desgracia entre la afición, a pesar de su relativo interés: en su número 28 KIMAGURE ORANGE ROAD (*Johnny y sus amigos* par los espectadores de Tele) y en su número 29 CITY HUNTER, también emitida por la misma cadena. Y además prepara varios títulos de gran volumen paa ael este Salón.

Ateneo

• COMIC NACIONAL Y EXTRANJERO
• GRAN VARIEDAD EN MANGA
• TEBEO ANTIGUO
• JUEGOS DE ROL
• FIGURAS DE TODAS MARCAS
• WARGAMES
• ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA



C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE - TEL. (96) 592 30 40

Historietas

COMICS NACIONALES
Y DE IMPORTACION

MANGA Y COMIC BOOK

Tienes que pasarte

C/ Vinadel, 3
30004 Murcia
Tel. y Fax: (968) 22 26 85

TEBEO • COMIC-BOOK • ILUSTRACIÓN
MANGA • ANIME • ROL • CI-FI • POSTERS
CAMISETAS • TRADING CARDS

Venta por correo

Cristo de Medinaceli, 7 • 18002 Granada
Tel. y Fax: 958. 25 40 78

DUNE COMICS

UNIVERSAL

RONDA SAN ANTONIO, 9 • 08001 BARCELONA • TEL: (93) 443 32 68 • FAX. (93) 443 11 63

TODOS LOS COMICS DEL MUNDO

Y ADEMAS...

NEWTON

Riera Alta, 8 • 08001 Barcelona

Tel: (93) 329 34 66

VENTA POR CORREO